Popsoft
2007年 总第254期
半月刊

大众软件®

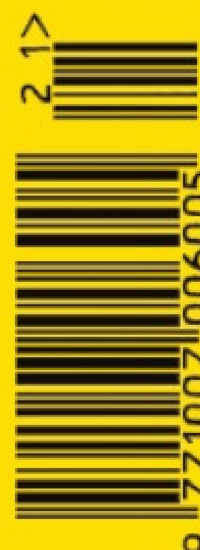


零售5元
www.popsoft.com.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
21

大搜索
Cute Girl searching
舞街区校园之花
火爆进行中 HOT!

活动网站 http://xiaohua.woniu.com 《舞街区》官方网站 http://5jq.hanghai.com

2007年青春舞台 梦想之旅
《舞街区》校园之花大搜索行动


ISSN 1007-0060



SNAIL GAME
游戏蜗牛



年度舞蹈游戏的巅峰之作！

在新浪、可口可乐、北京华联印刷零距离见到HR



中国人民大学周孝正老师，关于人生规划和就业指导的讲座深入浅出，风趣幽默



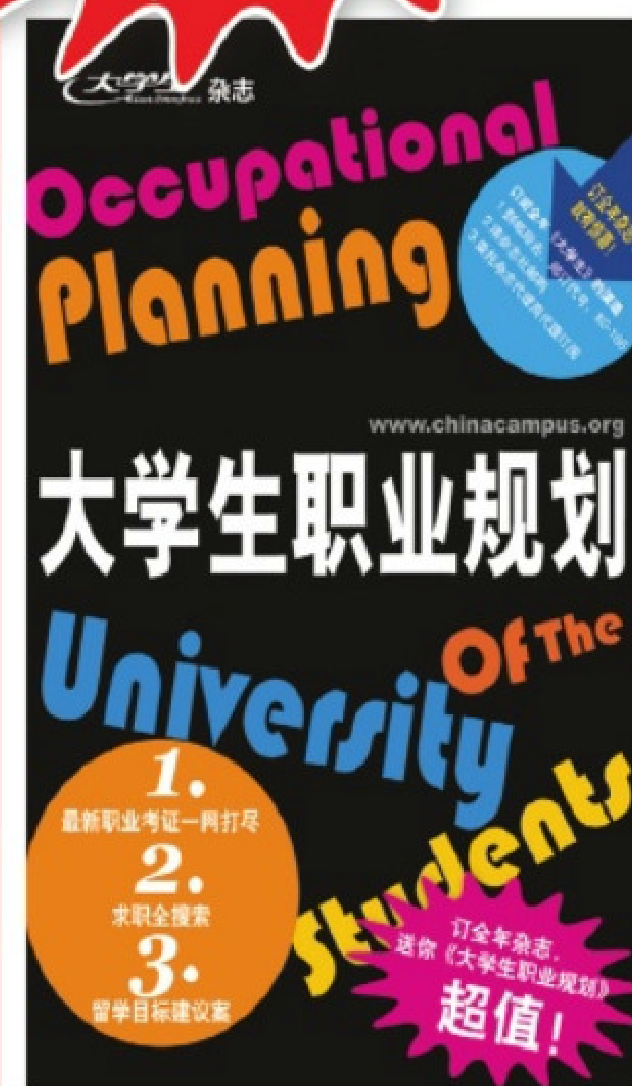




在国旗下近距离看国旗护卫队升起五星红旗，心潮澎湃

我国原驻新西兰大使、外交部翻译室主任陈明明教大家“如何用英语交流和演讲”





素质拓展训练，增强了团结合作能力



央视名嘴王雪纯姐姐与大家分享成长故事



2007年“真维斯·《大学生》美好前程夏令营”



在长城联欢



参观谷歌公司，幸运的见到了李开复老师



如何订阅《大学生》杂志

1. 到当地邮局订阅《大学生》，记住82-166

   这是一个快捷简便的方法。只要你想订购杂志，应首选邮局。需要注意的是，请务必向邮局工作人员说清楚邮订代号：**82-166**

2. 向杂志社汇款邮购《大学生》（免邮资）

   好处是帮你实现个性化订阅，刊期和数量可以任意组合。

   需要注意的是，请在邮局汇款单中，写明您的姓名、详细地址、邮编、订阅的起止月份、数量和联系电话或电子邮件。

   （如果您是为其他人代订，请留下他的详细地址）

3. 直接向委托代理商订阅。

   要确认他的信誉。而且不要认错我们的刊名只有三个字：大学生（chinacampus)!

   邮购订阅地址：北京市朝阳区北四环中路33号大学生杂志社

   邮编：100101

   收款人：邮购部

   邮购热线：010-64876011 010-64876015

   网址：www.chinacampus.org

抓紧时间，订阅属于你自己的2008《大学生》杂志！

《大学生》杂志是送给好朋友的礼物，家长送给孩子的爱心！



如来师徒情谊深 不惧艰险携新人

一个游戏中最重要的无疑就是金钱，有钱就有一切，很多人坚信这个道理。作为一个如来老玩家，除了钱我们更重视的就是于新玩家和其他老玩家的情谊，游戏毕竟不只是疯狂的练级和无聊的做任务，人际和社交在这里同样适用，因此增加玩家之间的情谊是非常重要的。



不做奸商 一样赚钱

本人不做奸商，因此带新人任务是属于最快来钱的方法，比运镖还快。当然运镖日除外，呵呵。带新人任务一次奖励25两，一天可以无数次接受。聪明人一看就知道该有多少了吧。当然前提是你有时间哦。



现在来说接任务的流程。首先到你种族的新手训练师那里接“带新人任务”，这样你就会得到一块破铁牌，一旦装备上去，屏幕右上角会出现一行提示“带新人任务 0/960”。此时你就可以组上一群新人，带着他们练级，等这里的数字满满成长之后就可以享受到带新人的乐趣，一旦变成960/960破铁牌就会变成圣火令，此时就会提示任务完成，然后回到新手训练师那里就可以领到25两的报酬。



提携新人 情深义浓

下面要说的是做这个任务的注意事项，请大家务必牢记。首先新人的级数一定要低于30级，而且只有30级以上的玩家才能接受此任务。玩家要注意的是在装备上破铁牌之后就无法再获得经验和打怪掉落物品，不过你的召唤兽是可以获得经验的。



这里小编温馨提示一下，带新人最好从海边带起，因为他们级数低，非常好升级，而且0～10级是系统自动升级，玩家不需要担心新手忘记升级。组满5个新人，把他们从1级带到10级基本可以完成破铁牌成长值的一半，然后可以选择继续带他们去白马坡或者重新组一队1级的新人，这样很轻松就可以完成这个任务。

细节为王 结义金兰

做这个任务的时候最好找个有群体法术的召唤兽，这样的话就加快了练级效率。本人的角马就有群体法术，基本一场战斗我的召唤兽一次攻击就结束了，非常有效率。整个带新人任务基本控制在半小时就可以完成。半小时赚25两，应该还算不错吧。

在带队的过程中还有要注意的是，看到有召唤兽宝宝时最好先问一下队伍里有人要抓吗，因为毕竟人家都是新人，要是你老是把宝宝秒掉，人家可能会愤怒离队哦。要是打到什么绿色装备的话记住要放弃，因为他们比你更需要这样的装备，而且也可以加深他们对你的依赖。

好了，这次就介绍到这里，以后有空会继续介绍其他心得，希望对大家有帮助。切记，在如来的世界里，师徒关系一直是最铁的关系，毕竟回首往昔，那段艰难岁月都是在互相的陪伴下度过。希望大家都能在如来的世界里收获真正的友情和快乐。





战斗系统大揭密

前言： 北京完美时空公司最新研发的大型在线网络游戏《赤壁》将要在年底上线。在《赤壁》中我们会有众多的新要素表现，如果说最能表现《赤壁》中战斗快感的元素就是战斗系统，全新别样的战斗系统能让你体会到格斗快感。当然后期的军团战，也能让你有运筹帷幄的神算。那战斗系统到底是什么样呢？让我们仔细看一看吧。

战斗系统综述：《赤壁》是一款大型在线网络游戏，包含了众多的游戏元素。游戏中的战斗元素最为突出，各种各样的战斗模式让游戏不会因为单纯的打怪而失去乐趣；独立的战斗系统可以让你体会到格斗的快感，移动攻击模式不会让你有打木桩的疲惫。当然技能专精也会让你感受到自己设计技能的快感。详细的内容设计请往下面看吧。

动作格斗 兴奋豪快新感受

还记得小时候在街机厅捏着角钱玩街机三国志的兴奋情景么？已经厌烦普通网游中好似打木桩那样的无趣战斗了么？《赤壁》战斗系统将给你带来全新的爽快动作体验！结合十八般不同兵器的特色，玩家可以获得每种兵器的特点相应的一套战斗技能。大量动作火爆却又功能效果各异的近战兵器肉搏招式技能保证让你玩起来大呼过瘾。

跳跃、前冲、格挡、闪避、移动中瞬发攻击、蓄力攻击、击倒攻击、击飞攻击、斗气连招、无双合体、远程战略打击、集群防御……从细腻的1对1格斗对抗，到大战场上横扫千军的大规模混战情景，《赤壁》的战斗系统在十八般兵器丰富变化的基础上，已经完全摆脱了普通网游抄袭欧美RPG战法结构的方式，让那些好像过家家一样的治疗支援、坐地恢复都见鬼去吧！堂堂三国武将怎能那样慢吞吞地战斗！百万军中取上将首级，那才是我们真正三国武将的酣畅淋漓！



移动攻击 火热战斗够激烈

由于技能等各种条件，很多网络游戏在攻击的时候都必须站定位置，更有某些号称激烈对抗的游戏，两个人PK从头到尾都站着一动不同。这样只知道看伤害数字和吃药的战斗方式怎么能充分表现出我们三国时代诸多名将的勇武技艺呢？

在《赤壁》中，人物的移动将可以和各种攻击方式有机结合起来，能够一边移动一边使用攻击技能追击或者压制对手。特别是更可以形成正面攻击中利用移动绕到对手身后，然后找准位置、时机的契合点，使用高伤害技能猛击对手的战斗技巧。

除了普通的移动，玩家还可以在成长中学会前冲、疾退、左闪、右闪，以及多样跳跃方式。这些变化丰富的位移动作，结合各种攻击技能，就可以形成泰山压顶般跳跃劈砍，灵蛇出洞般的前冲攻击，以及闪躲后的奇袭攻击等。强调真实模拟武将冷兵器作战的《赤壁》中，玩家将获得远远超过同类游戏的战斗快感。



专精连招 角色招式自由创

技能本身只是一张白纸而已，技能的专精能力才是真正体现出玩家战斗能力方向的要素。每种类型的兵器都拥有数条专精的方向供玩家个性选择。例如偏向伤害的专精修炼路线，会让大威力的攻击技能更加强大，甚至得到下次攻击翻倍伤害的机会；而偏向控制的专精方向则增加控制状态时间，玩弄对手于无形；偏向专精灵活的方向会让特殊技能出招时间更短，更有效命中对手且不易被对手打断。

这样，即使有专精影响，游戏中多样战斗技能不再是一盘散沙。玩家可以选择积蓄满怒气后再使出必杀一击，也可选择击溃对手，一段时间能可以任意攻击蹂躏对手而对手无法反击——游戏的连招系统决定战果，会更直接取决于玩家如何去使用自己的各种招式。试想一下用自己的智慧去组合丰富多变的角色技能形成连招痛击对手，看到对手被打得毫无还手之力，是不是有一种别样的快感呢？角色在不断成长中，可以获得一些奇特的技能书。通过这些技能书，玩家可以使用本身职业不能使用的技能，甚至可自创一些独一无二的新技能。



兵种战技 战略攻防共谋略

三国中两军交兵，不但看武将和军力，也要看兵种相克的情形。在战场和野战领地争夺这样一些大规模的战斗中，怎能少了骑兵冲锋，弓兵压制，步兵掩杀这样的经典兵种作战情景。骑兵上战马，弓兵持弓弩，步军竖戈戟……战场上大家组成纵队，使用兵种战技攻击对手会获得比散兵游勇强上百倍的效果。

一个弓手潜入敌军阵列附近……一支穿云箭，瞬间后方己方弓兵阵列箭雨就铺天盖地袭来；为首骑将剑指前方，后方己方骑兵阵列冲锋立即冲杀入敌军；潜藏在侧翼以待伏击的步军，使用攻城器械的工兵……这些由高阶军职玩家所独特拥有的战略攻防技能，将真正从宏观上决定战斗的成败。《赤壁》中的战争将不再是靠人数决定胜负，真正的军队、真正的战场等待你的非凡表现。



结尾： 怎么样，多种多样的战斗模式是否让你感觉战得很爽？那就放下手中单调的游戏，让我们一起来《赤壁》中战斗吧。P



挑战玩家脑力极限

——《天黑请闭眼》新手入门

推理分析是艺术，应变口才是技术

《天黑OL》玩法上不仅与砍怪升级的MMORPG截然不同，并且区别于现在流行的休闲网游模式，是考验玩家战术策略与应变能力的智能型游戏。不同的玩家、随机的身份、千变万化的招数、迷雾底下的真相，一问一答之间展开着一场精彩的推理秀，在《天黑OL》中没有任何一局游戏会产生完全相同的局势。正可谓百局百味。

推理，是对玩家的言语及心理进行分析。有身份的人会说什么样的话？CT是否果敢无畏？杀手是否心理矛盾？平民是左右为难还是慧眼识真？应变，是按局势的发展作出正确的判断。查到杀手就应该果断跳警，局势过半没杀到CT就要匪气十足地杀手悍跳，把握不住机会将全盘皆输！招数，比如唱双簧、杀手悍跳，招招险胜；瞒天过海、借刀杀人，计计连环。口才，在什么情况下，说出什么样的话最令人信服？就算是被大家公认的杀手，只要能在恰当的时间作出合乎情理的推断一样能够拨乱反正，扭转乾坤。

当你是CT时，要密切注意那些顾左右而言它的玩家。当房间内有玩家提到一些比如服务器要维护的通知、公告的活动等，说明他们可能就是真正的杀手，因为心虚才想借此分散大家的注意力。CT查到杀手时，跳警要果断，言语要符合逻辑才能使平民信服你的话。

当你是杀手时，那些紧跟死警步伐的人有可能就是你的对手，因为几天之后还能记住死CT遗言的人，不是CT就是思考民（擅长思考分析的理性平民，是杀手的天敌之一），没有线索的时候杀“思考民”也是个很不错的选择。死警推人未必正确，杀手要利用平民作为白天的挡箭牌，抓住犯过错误、推过死警的乱民作为目标以保全自己。

当你是平民时，掌握线索冷静分析，分辨出谁是杀手，谁是CT。在死警的发言记录里找出嫌疑玩家候选，在必要的时候说出杀手是谁却不张扬，只有这样才能在夜晚吸引杀手的刀。

网游版《天黑请闭眼》与“杀人游戏”的四大不同之处

完全语言推理。没有过多表情的影响，便于大家更好地隐藏自己的内心想法。仅凭对玩家们的言语进行判断，游戏是一种纯语言推理，这样更加考验玩家们的推理分析能力及逻辑思维能力。

防作弊评价系统。《天黑OL》的全新版本中推出了“防作弊评价系统”，保证了游戏的公平和玩家们对游戏的自主权。防作弊系统最重要的部分就是“在线投诉权”功能，当发现行为不文明或作弊的玩家可以对其进行投诉。房主可以限制那些评价值低的玩家进入游戏，给游戏一个公平的环境！

线索提示功能。游戏中添加了法官提示线索功能，法官将在必要的时间，按照实际情况给予玩家一定的提示，这如同给了陷入困境的玩家一盏指路明灯。但提示并非是100%正确，真的想在游戏中取胜，所要依靠的依然是分析和推断。

多种模式选择。在《天黑OL》中的游戏模式及人数都有多种选择。无论是8人速杀，还是满16人，都各有各的精彩与挑战。翻牌自由模式考验应变与口才，不翻顺序模式锻炼推理与分析。自由发言翻牌是主流模式，因为发言不用等待，玩家出局后，显示身份，游戏难度比较低适合新手；轮流发言不翻牌，选择这种模式相对于杀手比较有利。由于不翻牌，就算CT验出人也无法保证他的遗言的可信度，有些杀手甚至可以使用自爆方式在晚上自杀假装CT遗言，建议有了一定游戏经验的高手再去挑战这个模式。

风雨同舟，众志成城

“团队合作”是当前时尚的词汇，没有完美的个人，只有完美的团队。《天黑OL》刚好就是一款强调团队合作精神的网游。游戏中的黑白交替为“天时”，随即得到的身份为“地利”，相同身份玩家的合作就是“人和”。

CT、平民、杀手，每种身份的人都将组成一个临时团队，分配到身份以后就要马上找到自己的伙伴。若是经常在一起游戏的玩家彼此都有了解，开局之后谁扮演着什么样的角色都将心中有数，配合起来更加如虎添翼。

CT中谁来充当“跳警先锋”？谁又应当配合明警引导民众？谁又是最后一个隐藏在群众里的CT？按照局势的发展而随时改变的战术战略，层出不穷。当查到杀手时，CT中应当有一个“跳警”指出杀手，其他CT隐藏在平民中不要暴露。若游戏中幸存的CT人数少于杀手，就要改用旁敲侧击的方式来引导平民，或者假扮“乱民”出来指出杀手，这虽然是一招险棋，但未必就会成为杀手的目标。

杀手不能太“冷”，默默地杀人只能被CT抓住。谁分析能力强就是夜晚的主刀者，谁口才好就是白天的引领者，逻辑能力是控制大局的钥匙。此外，运气也是《天黑OL》博弈中重要的一环。若游戏一开始就杀到CT，局势就会向杀手一方一边倒。每当这个时候杀手重在隐藏，因为CT万不敢轻易跳警，注意那些不发话和少言寡语的人可能就是CT。如果连续两刀杀到CT，那么CT出来推人的可能性就更小了。聪明的杀手习惯于以逸待劳，民不乱，则带领；民乱，则隔岸观火。若两刀杀不到CT，那么杀手就是出师不利，有必要悍匪假跳警，若跳对CT且比真警跳得还快，那么杀手将重新掌握大局。

海内存知己，天涯若比邻

《天黑OL》不仅崇尚推理与分析，更是玩家交往的场所和玩家与玩家之间交流的桥梁。言语之间，玩家独特人格魅力被表现的淋漓尽致；较量之中，多少帅哥神探美女杀手尽情展示自我。

杀手组织暗杀军团，CT侦探铁臂相连，各大门派集结各路英雄、志同道合的朋友。更有杀手之王冠军争霸战，千人观战，试问智力与推理的战场上，谁又能傲视群雄？P



爱恨情仇须抉择 三国神幻何处归

——《幻想三国志4》前瞻

幻想三国志4

神魔乱舞的三国时代，曾因《幻想三国志》系列的诞生而为玩家送上了无数的惊喜。这款中文RPG史上最经典的神幻“三国”奇作如今又将迎来第四代作品的降生。《幻想三国志4》日前正式确定将由寰宇之星代理发行，宇竣方面也发布了最新的资料，现在就让我们先睹为快吧！



上古传说再现，神魔之战混世

上古传说一直是《幻想三国志》系列用以创造厚重游戏背景的素材。在过去的三代游戏作品中，我们都看到了上古传说中的神魔频出，而由此构造了“幻三”系列动人心魄的故事设定。第四代作品也不例外，上古传说仍然是本作的根基，其背景选择在了神魔分体之时。传说盘古开天地之后，清气上升、浊气下降，有能登天者成为仙、神，而更多无法上天之鬼兽精怪，则被迫留在地面，或更甚向下沉落。盘古死后，天地渐远，日月星辰渐生，风云江海、山川树木自成一系，神魔之别也在此时产生。



但在之后的六道轮回之中，唯独魔界不在轮回之列。一个尘封的秘密一直是魔界无法登入天神界的根源。在公元208年，蚩尤再度现世，而后伏诛，神州各地的猎魔军团相继诞生，其中又以天界炽仙军最为强大。而这个时期，正是纷乱垂危的汉室天下。

从这里开始，就将进入《幻想三国志4》的神魔三国世界！

魔界妖孽横天下，三国乱世起风云

本代故事缘起于魔君紫狩。为了能带领族民进入天界，他自愿削减魔力，利用七曜星轮松动之时，带领部分族民进入人界，但令他想不到的结局是在一次猎魔行动中，炽仙军头领相丹将其诛杀。魔族族民由此被紫狩之子紫丞于公元215年打入落仙谷隐居。

本来紫丞将在封王大典上重新率领族民商讨决策，但大典之前，族民失踪、魔兽频频侵袭，各类诡异离奇之事层出不穷。而紫丞同母异父的弟弟刘绪来到落仙谷，告之紫丞说伏后一族遭到曹操灭族，希望紫丞能带领族民为其报仇。

《幻想三国志4》的故事，就从这里开始展开。而这个时期，正是刘备入蜀、孙权回秣陵、曹操称魏公的三足鼎立时期。紫丞如果决定入世，必将给三国乱世再度掀起风云，而魔族的力量，足以在乱世之中制造滔天巨浪。

或许你已经想到了，天下之路，乱世之中，紫丞不得已必为之。即使亲人已死，即使炽仙军在追杀，他也会入世。在这条道路上，他将与心腹鹰涯、琴瑚、河神后裔容仙、曹操义女璎珞、镇水继承人南宫毓、蜀中女将苏袖以及相丹之徒楼澈等人发生许多令你意想不到的故事。感情的交融，生死的抉择，即将成为《幻想三国志4》放在所有玩家面前的一道槛！

全3D化场景设计，“幻三”引领高画质变革

故事在继续发展，游戏的设计技术和功能也在发展。在这一代作品中，游戏引擎将承袭三代作品的优点，并且会增加阴影特效处理，在整体画面的3D人物贴图效果、卡通勾边处理、场景的光影层次上都将有很大的进步。

而这一代游戏玩家将接触的最大的变化，当数画面分辨率的提升。800×600的分辨率已经成为历史，这一代游戏的分辨率将全面提升到1024×768，同时还将增加宽屏显示模式，适应当前宽屏液晶显示器成为市场主流的特点。当然，为了方便更多低配置的玩家，窗口游戏模式也被包括在内。相信只要你玩《幻想三国志4》，就能找到合适你的画面模式！

目前已经获取的资料就是以上这些，是不是觉得还不够过瘾？其实不仅你觉得不过瘾，笔者我也觉得不过瘾。比如，这一代作品的战斗系统有何改进，装备打造方面又会有什么新花样？故事结局是悲剧还是喜剧，还是会承袭以前的多结局模式？这些问题都还没有答案。不过，据寰宇方面透露，《幻想三国志4》的开发现在已经进入了尾声阶段。尽管上市时间还没有确定，但考虑到年末黄金档期，相信不久玩家就能玩到这款“幻三”系列的新经典之作了！



《自由世界》探险——深入“亡灵塔”(7~9层)

《倚天Ⅱ自由世界》9月20日纵情公测开启以来，我们便被她酣畅淋漓的动态格斗体验、气势恢宏的三国争霸所深深打动！而《自由世界》那些包罗万象的游戏场景，总能让我找到新鲜挑战与刺激！一直以来本人投入热情度最高的地图莫过于“亡灵塔”了，因为这座矗立在喃喏寺顶峰的高塔是如此阴森诡异，每每来到这里我内心深处那股探险的欲望都会被唤醒。



在公测版本中，“亡灵塔”已经开放到了9层，从1层到9层闯关难度急剧攀升！公测前开放的1至6层已有前人所撰的详细攻略，在此就不作重复了，本次重点描述全新开放的7、8、9层！相信这些挑战定然会吊足你的胃口。

随着“叮”的一声响，“亡灵塔6层铁匠”免材料锻造物品的机会被我们队伍中的一人使用了。但，我们此行的目的却不仅于此。大家都得知了亡灵塔已经开放到9层的消息，相约来此一起闯塔。“亡灵塔”的前6层我们以前就经常光顾，对于我们这些探险狂人“冲塔专业户”来说真可谓是轻车熟路。

“我们准备好了！”望着这些等级都在75以上曾经一起出生入死的战友们，我信心满满地点下了“确定”的按钮。大地一阵颤动之后，我们来到了奇幻的7层。刚刚站稳脚跟，我警觉地查看了一下四周，这层和前面的6层都不一样，没有蜂拥而上的亡灵怪物，更没有稍不留神就被群殴挂掉的险情。取而代之的是4颗“怒潮陨石”，被陨石环绕其中的巨大支柱也显得格外漂亮，绚烂的柱身绽放着诱人的奇光异彩，是个照相的好地方哦：）

“怒潮陨石”对于我们这些75级以上的人来说并不难打，8人的队伍分为两人一组，分别消灭4颗陨石，不一会儿功夫，陨石便被我们各个击破。然而，这些陨石只是小角色，就像是暴风雨前的宁静。随着最后一颗陨石“咔”的爆裂，警觉的队友们也在UT语音中同时喊道“小心！”——各种各样从未见过的亡灵瞬间从角落中涌出，“怨灵”和“魂魄”的模样看上去真让人感到恶心，原本还算光亮的视野突然变得非常阴暗。我们的队伍被冲得四分五裂，不过很快我们便以临危不乱的大将之风以及丰富经验迅速冲出了重围改为防守阵形，8个人抱作一团，左手紧紧按住空格键不断挥舞利刃释放技能，也就是玩家们口中俗称的“卡怪”。

在密密麻麻的群怪之中，隐约看到一团紫气，那是一颗“天地陨石”！在亡灵群中这颗“天地陨石”非常显眼，想必通关的关键就在这里。周围的怪没有最初那么多了，我们试探着将队伍分散成3部分，2个部分在石头的两侧，吸引住围上来的怪物，另外几个人去攻击陨石。“哗啦”一声，“天地陨石”被队伍里的猛将撞碎，在掉落的物品中有一个“不知名的旧箱子”，一定要拿哦！拿起来后右键打开，会掉出“亡灵塔地图”或“真亡灵塔地图”。如果是后者，拣取右键点击使用，所有7层的玩家就将直接传送到8层；如果是前者，那么你会发现支柱的附近还会出现一颗“天地陨石”，别客气，打！直到出现“真亡灵塔地图”为止。但是一定要注意，周围的怪物会不断刷新，稍不留神就将全军覆灭！



使用“真亡灵塔地图”后，大地又是一阵颤动，随即我们来到了“亡灵塔8层”！除了怪物猛烈的攻击外，场景和上一层没太大差别，但多了一座石碑。这里的怪物都是可再生的高级将领，又一次地狱般的考验摆在我们面前！在这层比较棘手的问题在于远距离攻击的怪物比较多，近身攻击的职业总要跑近才能将其消灭，这样一来队友就容易被分散开，被群怪围攻。所以，在这层一定要有非常好的组织分配，抱团儿向前冲，才能把怪物群打散削弱他们的攻击力。

不过，在打怪的同时，一定要留意所爆落的物品，因为进入9层的钥匙就在这些怪物身上！如果你得到的是“封印钥匙”，不要过于兴奋，因为那只是假象，真钥匙不会那么容易就打出来的。只有“真封印钥匙”才能够打开进入9层的大门！拿到“真封印钥匙”后，找到“亡灵石碎碑”，把“真封印钥匙”拖放上去，“亡灵塔9层”之门轰然而开！

传说，亡灵塔9层住着掌管所有亡灵的王，也是亡灵系怪物中的终极Boss——“死神”！没有人能够描述出他的样貌，因为见过他的活人没有一个能逃得出他的手掌心！这里有火魂、怨灵、魂魄、腐尸……一系列超级恐怖的怪物，而且都可再生。不过这层的怪群相对稀疏一些，几个人只要齐心协力不是什么太大的难题。

终于，群怪被我们清理得差不多了。放眼望去，“死神”屹立在塔内圆形地图的一边，硕大的身材要比亡灵战神大一号。它的杀伤力不言而喻，只要挨上它手中的死亡之刃，不死也没半条命。上！我们不约而同地冲向了死神，只听“啊！”的一声，队伍中的一个猛将因为冲得太快，已经到了死神的面前，被挥下的镰刀和死神周围怪物瞬间围攻致死。“兄弟们，我只能精神上支持你们了，加油！”战友的牺牲无疑又增加了挑战死神的难度，我们能打得过吗？每个人的心里都这样想，一场异常残酷的战斗摆在了我们面前……



我们分成两队，一队人马围攻“死神”，另一队则在外围努力清除不断涌来的怪群。经过一番殊死搏斗，“死神”终于被消灭了！而9层其他的怪物也在一瞬间消失。“死神”也会“死”！在他死后，留给我们的是他的私房钱“死神宝箱”，里面装着武林人士梦寐以求的宝物，新盔甲、新武器……还真对得起大家的这一番苦战啊！

到了这里我们的“亡灵塔”冒险之旅也将告一段落，在讲了这么多以后，我不得不再次提醒一句：如果你真的准备勇闯亡灵塔9层，就多找上几个75级以上的朋友吧，越多越好！P



初级舞蹈教室
《舞街区》新人要点指引

作为一款国产的网络视频类音乐交友游戏，《舞街区》随着一步步的测试吸引了稳定的玩家群。而那些慕名而来的新手也不要烦恼，只要上一节轻松的舞蹈课，就能熟悉《舞街区》的游戏内容，不但可以跳舞，而且能够跳得更好！

舞蹈初级班：基本功训练

当玩家选择进入舞场时，角色的体力都是从0开始的，只要开始舞蹈或在舞场中停留就会增加体力，但只有跳舞时增加的速度比较快。人物体力槽左边的半弧形兴奋槽只有在跳舞时才会增加，增加量和舞步的完美程度有关。当兴奋槽满时就可以使用特技舞步，不过要注意当时的体力值，不同的特技舞步消耗的体力值都不一样，而获取的评分也不同。这一点新手们一定要注意，不然没体力的时候按特技键的话是要Miss的。尤其是在进行情侣舞时，用情侣技时把“老婆”摔了可是很丢面子的事。





对于舞蹈特技的使用还要作一说明：当你决定开始使用时，先要算好使用特技的种类及体力消耗，然后决定在LV等级多少时开始使用。每次成功使用一次LV等级上升1，如果体力消耗光了或出现Miss，则舞步LV恢复到开始使用特技前的等级。如果想玩出高分，建议在LV10时开始使用特技舞步，这样获取的分数最高，当然还要看你特技的分数奖励程度。

舞蹈中级班：4种舞步的要点

独舞：也就是一个人跳舞，增加的积分一般，主要是看舞步的完美程度、4键还是8键以及特技的使用次数来评定积分。要获取高分，就要多打P（完美）、多使用增加分数的特技，如大回环等。独舞对人物属性成长有辅助作用，力量、敏捷、乐感的培养用独舞比较快。对于力量，在开始独舞前使用云中漫步等辅助药加满体力，然后使用加兴奋的奔放炸弹，到能够使用特技时不停地刷消耗30体力的特技，中间再补一个140体力的药，跳完之后就结束独舞重复以上步骤，这样力量的增长速度极快。对乐感和敏捷的锻炼则要尽量少使用道具，要少跳高分，特技最好也用加分最低的，这样在低等级下能获得很好的人物属性。

斗舞：是决斗类型的舞蹈模式。决斗主要看舞步的完美程度，同一个拍子的P不同，直接影响你的体力和分数。多打P是制胜关键，因为这样不但可减少对方体力，还可把对方的分加到自己的身上。在决斗中，道具的使用是非常重要的，高分的特技一定要在LV等级最高时释放，这样才能保证自己的优势。

合舞：是以组队为基础的舞蹈模式，人数为2～5人。由组队的队长带头，舞步的LV等级由队长来定。队员Miss出错，舞步LV等级不会变化，而队长出Miss则全队的LV等级降低。因此，最好选择水平高的玩家做队长，不然合舞的分数上不去。

在特技的使用上，如果想获取高分，要按照一定的顺序轮流使用特技。如果舞曲的时间不够，在最后时刻两名队员可一起使用。

情侣舞：最吸引人的舞蹈方式！这里要注意的是情侣舞步，两人的舞步是显示在一起的。灰色是对方要按的舞步，蓝色是自己的，不过中间有时会有一段间隔。所以有些玩家初次尝试时会有点晕，这就要多加练习了！不过，舞蹈期间如果有一方出错，不会马上降低LV等级，而是要对方帮忙，按更多的舞步来帮助你，这个设定非常体贴。如果要追求完美和默契，两人可同时使用特技或情侣技，但事先要说好使用哪类特技、中间是否要使用道具，这样在舞厅中才能配合好，成为最闪亮的一对。



道具是使用特技必需的辅助工具，合理运用各类道具，能使你成为厉害的舞林高手。

当刚入舞场或一曲终了时，体力耗尽，来杯云中漫步或暴龙血，能迅速补充你所损失的体力；舞蹈中如果想连出特技但体力不足，可以考虑群英荟萃或翼龙蛋。道具的CD是2分钟，一定要注意歌曲的时间和特技使用的时间，这样才能更好地发挥道具的作用。尤其是情侣舞时的特技，因为特别耗费体力，所以一定要两个人一起使用，不然还是要摔跤的。当使用特技失败时，奔放炸弹和欢乐礼花是你最好的选择，可以快速提升兴奋值，让你能继续使用特技。还有一些可同时增加兴奋和体力的道具以及体力和兴奋之间相互转化的道具，也是非常有价值的。P



CONTENTS 目录

2007年第21期 总第254期

21
2007
本期推荐

新品初评

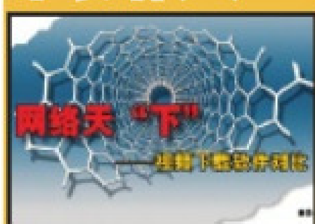
未来终结者?
——两款固态硬盘测试



未来的硬盘杀手，能够让你像闪存盘一样使用硬盘，没有噪音，没有机械故障……

实用软件

网络天“下”——视频下载软件对比



在视频发布与共享十分火暴的网络上，Youtube、土豆网等视频站点的火热证实了视频下载成为上网用户越来越迫切急需的要求。

网络时代

i'm not a plastic bag!
（我不是塑料袋）



采购自备购物袋，也许是我们能为环保做的第一步。

攻城略地

《信长之野望——“革新”威力加强版》进阶指南



在这一版的“革新”中包含了一些突破性的新尝试，算是对苦等一年多的玩家们的一份回报。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年11月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

经典的金庸·宏大的江湖



永久免费



《天龙八部》准正式版

11月1日震撼公测 新服持续开放！

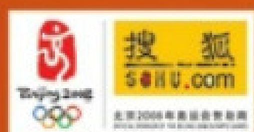
★媲美屠龙刀的豪华神器 江湖地位的象征
★更注重战术的PVP斗场 争夺武林霸主宝座
★千种豪华时装随心打造 行走江湖你更有型
★侏罗纪之王霸王龙现身 挑战更野性难驯珍兽
★即时战略式大型副本 摧毁慕容氏的亡国阴谋

详情请登录：TL.SOHU.COM

新兵夺宝 1800万巨奖人人有份！

每天送出天龙时装5套 共110套
每天送出天龙玩偶套装5套 共110套
每天送出冠盟主板30块 共660块
每天送出噩梦天马5匹 共110匹
每天送出豪华马车5辆 共110辆
40级获得1个锁定的天罡强化符
50级获得2个锁定的天罡强化符
（所有的装备奖品为绑定和不可交易）

登录http://tl.sohu.com/gift
输入“大软”
立即参加抽奖活动，
赢取意外大奖！





编辑部报告

也谈日本的书店

9月去日本参加东京电玩展，中间抽时间去东京的一家大型书店看了看。通过图书和书店往往是了解一个国家国民思想和意识形态的最好捷径，来日本自然也不能放过这样一个大项目。随着互联网时代的到来和手机电子图书的出现，日本的出版社和书店经营也出现了困难，本世纪以来一度还出现出版社和书店的破产狂潮。按照日本自己媒体的描述，目前的情况是销售量锐减、图书寿命缩短、书店相继倒闭，日本图书市场陷入了一片阴霾之中。东京的神田书市街是全日本乃至世界上赫赫有名的书的王国。据说鼎盛时期，神田书市街有300多家书店，现在大小书店只有170多家了。可惜的是我们完全没有这样的时间安排，只能靠晚上的时间在住地周围的书店略窥一二了。但当你真正走入日本书店的大门时，我相信你还是基本感觉不到这种萧疏境况的。

当你在日本书店中浏览，你会深深感受到中国文化对日本无法抹去的影响。从小学生必用的《汉语字典》，到汗牛充栋的“三国”类图书，从诸子百家到郭沫若、老舍的文集传记应有尽有。毫不夸张地说，日本研究中国历史的书籍就是和我国比起来也毫不逊色。日本人对三国的喜爱程度从书店的角度观察，和日本战国绝对不相上下。就图书内容而言，以三国为例，我国更注重权威性，内容研究上往往注重古籍的考据。而日本的此类书记，更注重实地考研，比如讲到官渡之战、赤壁之战等，则必附上亲自拍摄的当地照片，给人以行千里路读万卷书之感。自2005年以来，关于日本右翼的言论国内时常有所报道，不过从日本书店观察，所谓右翼的图书，其实是说不上主流的。越是正规的研究性书籍，所谓的右翼观点就越少，而漫画类书籍反而比例较高。最著名的日本右翼教科书，在几个书店同类的书架上基本都没有发现。不过遗憾的是，中国现代人物或现代文学作品的书籍比例非常之少，而更令人遗憾的是，在攻击新中国和共产党及展示“阴暗面”的书籍中，作者很多是华人或华裔。

因为时间有限，基本上是管中窥豹，不妥之处还望大家海涵吧。

king@popsoft.com.cn

完成于夜晚

下期预告

专题企划： WCG2007西雅图总决赛全景报道
实用软件： 低端电脑的Vista设置
硬件评析： 跟我来，把电影院搬回家
攻城略地： 枪神

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

四川	樊　浩	湖北	王启慧
河南	乔　代	吉林	童　涵
北京	赵高翼	上海	孙同庆
浙江	李　辉	江苏	文　智
福建	刘志广	广东	魏　斌



评刊幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

甘肃	葛敬明	云南	贾文斐
天津	郭　晶	辽宁	汪　晗
内蒙古	宋鹏	山东	张　楠
陕西	陈妍芸	新疆	崔　炯
山西	袁　郎	河北	李　昕



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



上海大学的优质教育资源 融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫相关以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构；也不乏鱼目混珠借个地方，凑几个教师的草台班子。给热爱游戏影视动画的学生和家长在选择上造成了很大的难度。如果选择不好，学生不仅无法通过学习掌握一技之长，获得心仪的工作，并且浪费了大量的时间和金钱。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌，五年来，上大CIA已经开办了21期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生在学校组织的招聘会上，与上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在上海大学5年的教学实践过程中，不断修改、创新，目前已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的教学时间。CIA数码出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市教委考试院动画自考（独立本科段）专业指定教材，和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

加人上大CIA，进入游戏影视动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业游戏影视动画制作人才，所培养的数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助，互相竞争，既能提高自身技术能力，又能够帮助就业



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第22期班将于11月30日开学。本期开设三维游戏动影视动画制作、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。

计划招生共60名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA22期教学、生活安排在上海大学嘉定校区，交通便利，住宿条件、教学设施好

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院本部B楼211室

学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十二期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间： 2007年11月30日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学嘉定校区；
住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏制作、影视动画者，免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



全能悍将——佳能PowerShot A650 IS数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：佳能（Canon） 上市状态：已上市
售价：2900元 咨询电话：95177178（全国直拨）
附件：数据线、说明书等 推荐：中高端摄影爱好者

PowerShot A650 IS（以下简称A650 IS）是佳能A系列数码相机的新旗舰。从一些基本的特性来看，它相当于较早的A640和A710 IS的加强混合体——1210万有效像素和6倍光学变焦以及IS光学防抖技术的引入，加上延续自A系列的全面手动功能、可旋转的液晶屏幕还有那熟悉的整体造型，使A650 IS成为A系列产品诞生以来功能最全面的产品。本次评测的样机为北京市某卖场中实际购买的中国区正式零售版本。


模式转盘和快门

A650 IS的造型保持了A系列产品的一贯特色，但其体积明显要比近两年的产品都要大，机身重量飙升至302g，堪称A系列中的“巨无霸”产品。外观配色一改过往产品比较中性化的定位，以香槟色、黑色和深灰色为主，总体来看带有明显的男性化倾向。从外观上看，虽然依然以塑料材质为主，但其做工明显更精致，表面处理工艺更加多样化，包括喷砂、磨砂、电镀等多种手段结合。


机身背面的按键布局

操控方面沿用A系列成熟的设计思路，无论按键布局还是功能设置，基本与过往产品一致，简便而直观，用户可以很快上手。A650 IS的电源开关、模式转盘、快门、变焦拨杆依旧位于机身顶部，其余大部分控制按键都集中在机身背面的右侧。按键分布合理，间距适中，没有同类产品的局促感。机身背面的主要空间被旋转式液晶屏幕占据，虽然升级为2.5英寸17.3万像素，但是对比大部分同档机型仍略显落伍。这款产品采用4节AA（5号）电池供电，虽然增加了重量，但手柄宽大厚实，握持感良好。电池续航力方面基本达到厂家标称值。

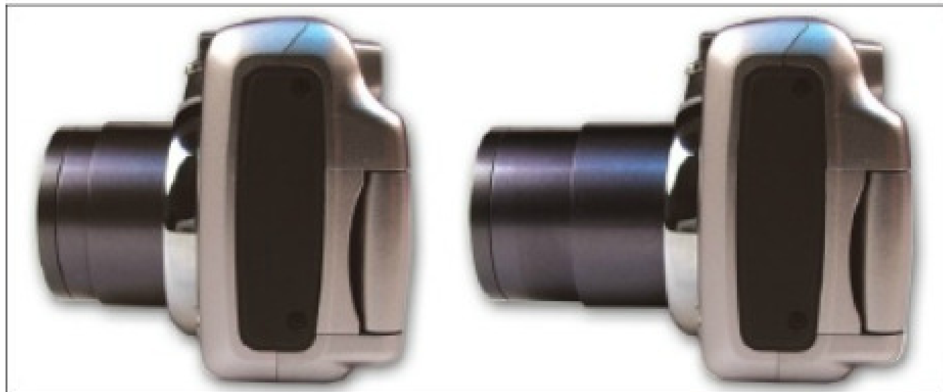

可旋转的液晶屏

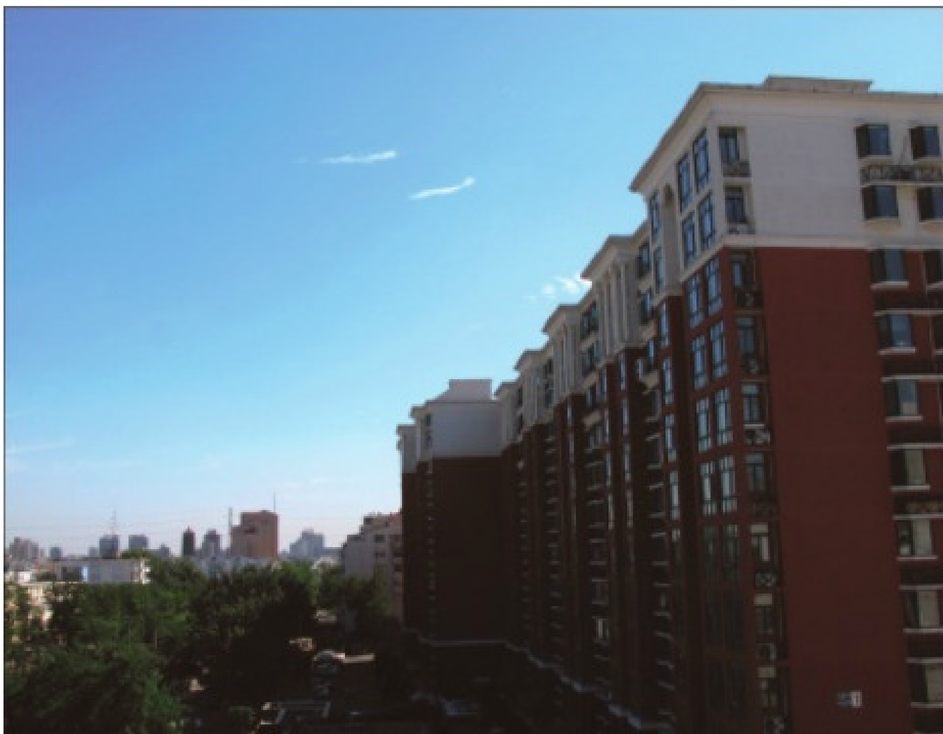
除了液晶屏幕升级，该产品本质性的变化来自新的感光元件、镜头和处理芯片。A650 IS的感光元件为一块1/1.7英寸CCD，面积比常见的1/1.8英寸CCD略大；感光度范围80～1600，有效像素达1210万（物理像素1240万），可输出分辨率高达4000×3000的照片。结合Digic Ⅲ处理芯片，可以实现面部识别、自动对焦和640×480@30fps的有声短片拍摄。该产品提供了齐全的拍摄模式，拥有M（手动）、AV（光圈优先）、TV（快门优先）、P（程序自动）、Auto（全自动）以及用户自定义和包括夜景、人像、运动等在内的多种场景模式。另外，该产品还拥有评价测光、中央重点平均测光、点测光3种测光模式和自由移动AF＋AF框尺寸选择功能，可通过方向键在画面中任意选择对焦位置并调整对焦点的面积。


可转接其他扩展镜头

新的6倍光学变焦镜头具备佳能专利的IS光学防抖技术，35mm等效焦距为35～210mm，具备基本的广角拍摄能力，并且覆盖了大部分常用焦段，同时还提供了最近对焦距离达1cm的微距功能，非常实用。这枚镜头的最大光圈值为f2.8（广角端）～4.8（长焦端），大光圈理论上可以形成良好的背景虚化效果。实际测试中IS光学防抖技术可有效提高低速快门时拍摄的成功率，镜


6倍光学变焦镜头，具备IS光学防抖功能


广角端（左）与长焦端（右）镜头长度对比


广角端室外样张，光圈优先，ISO 80，1/1250s，f8，自动白平衡准确，色彩明亮，畸变控制较差

跑跑卡丁车 CRAZYRACING™

Anycall

三星 Anycall



M618

追我?!



跑跑卡丁车主题



音乐播放器



蓝　牙

发短信M618到388322，了解产品信息，更可赢取卡丁车礼品
http://m618.samsungmobile.com.cn了解活动信息



NEXON www.popkart.com



www.samsungmobile.com.cn / www.samsung.com


长焦端室外样张，光圈优先，ISO 80，1/250s，f8，分辨率表现出色

头在广角端到长焦端的变焦过程中伸缩幅度也没想象中大，变焦顺滑。另外，还可转接其他扩展镜头。

画质测试方面，我们重点考察了A650 IS的分辨率表现、白平衡准确性、色彩表现、畸变控制能力和噪点控制能力。在分辨率测试中该产品获得了优异的成绩，虽然有一定的机内锐化现象，但无论广角端还是长焦端，在最大光圈下即有出色的分辨率表现。相比广角端，长焦端中心分辨率并无明显下降，各焦段下边缘成像锐度也较好，色散控制优秀，没有明显的紫边，暗角也不易察觉。就分辨率和色散控制而言，A650 IS镜头明显好于其他A系列产品。不过广角端的畸变控制不够理想，桶形失真较为明显。

测试中A650 IS的自动白平衡表现非常准确，几乎可以胜任大部分光线条件；另外，6种预置的白平衡模式也表现良好。该产品的色彩还原较真实，标准色彩模式下表现自然通透；宽容度方面表现一般，高光部分容易溢出。在感光度方面的测试中，ISO 80～200的表现令人满意，在ISO 200下画面依旧较纯净；ISO 400时噪点增多，但依然拥有较好的画质表现；提升至ISO 800时出现明显细节损失，画质在可接受范围内。至于更高的ISO设定值，只建议用在极端条件下的记录使用。

参数表	
有效像素	1210万
感光元件尺寸	1/1.7英寸
最高分辨率	4000×3000
动态拍摄	640×480@30fps
35mm等效焦距	35～210mm
最近对焦距离	1cm（微距模式）
最大光圈	f2.8～4.8
感光度	自动/80～1600
防抖模式	IS光学防抖
取景器	2.5英寸17.3万像素
内存容量	无
存储介质	SD/SDHC/MMC
尺寸	112mm×67.8mm×56.2mm
重量	302g（实测，不含电池）



A650 IS是一部功能全面性能优越的数码相机。宽大厚实的机身能够提供良好的握持感，整体做工也不错，适合中高端用户和入门级摄影爱好者。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



家用多面手
——海尔无线时光X600家用台式电脑

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：海尔（Haier） 上市状态：已上市
售价：7299元 咨询电话：400-699-9999
附件：遥控器、无线键鼠、说明书等
推荐：中高端家庭用户

送测的无线时光X600－B022家用台式电脑是海尔于近期发布的新产品，脱胎自稍早的“时光”系列，试图通过多种无线操控手段和家电化设计让电脑更好地融入家庭生活。

X600采用海尔“锋尚”迷你机箱。机箱前面板被两种不同的材质从正中纵向一分为二，光驱和前置接口挡板竖置于左半部分，塑料挡板表面经过拉丝处理，具有较强的金属质感，与右侧的黑色亚光橡胶材质搭配视觉效果不错。锋尚机箱小巧纤薄，厚度只有10.5cm。为了避免过多的按键和指示灯破坏整体效果，光驱托盘按键和电源灯、硬盘灯被转移到机箱顶部——简洁的正面设计能够使产品较好地融入家居环境之中。

在机箱顶部还设计有一个滑动扩展坞，内部空间较大，但仅内置两个USB 2.0接口未免有些浪费。此外，厂家还提供了一个圆形的机箱底座。机箱内部结构设计非常紧凑，受体积限制电源等部分配件并未采用标准规格的产品，PCI插槽也只能使用半高卡。即使如此，留给用户自行扩展的空间也有限，增加额外的配件就可能影响散热效果。

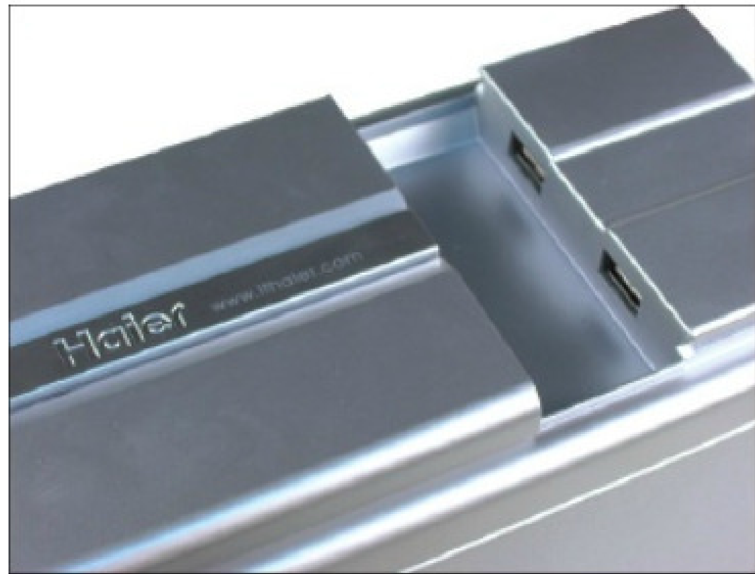
与送测样品搭配的是海尔20英寸宽屏液晶显示器，外观设计风格类似液晶电视。面板上覆盖一层高硬度保护屏，可有效防止划伤和磨损，延长使用寿命。这款显示器的水平可视角度接近170°，分辨率为1680



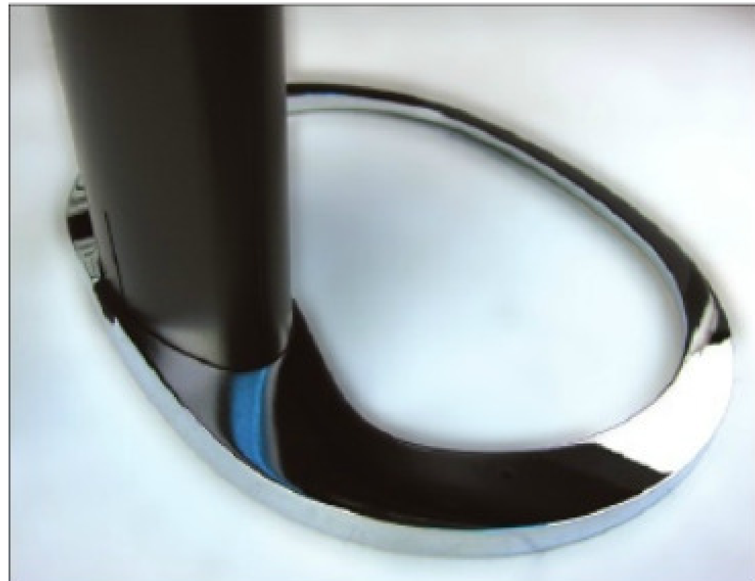
漂亮的前面板



光驱托盘按键被转移到机箱顶部



滑动扩展坞


显示器底座采用金属材料


显示器支架顶部内有旋转装置

×1050，拥有5ms响应时间；在回放高速运动的画面时拖影现象较轻微；整体色彩还原较准确，过渡自然；整体画面明亮通透，亮度均匀，四边亦无明显漏光。显示器底座为纯金属打造，有助于增强稳定性，表面经过电镀处理，光可鉴人。支架顶部内有旋转装置用来调节显示器方向或垂直旋转90°，实际操作时转动很顺滑。

这款产品采用无线射频键鼠套装，键盘和鼠标共用一个USB信号接收器，发射信号无指向性，便于用户远程操控。键盘的布局类似笔记本电脑，采用X架构，手感柔和但键程较短；配套的无线鼠标造型圆润光滑，讨人喜爱，在光滑表面使用时偶有丢帧的情况。除无线键鼠之外，X600还附带一只符合微软媒体中心标准的遥控器，兼容键盘快捷键和文字输入等功能，足以应对大部分日常操作。预装的Windows Vista Home Premium简体中文版操作系统内置微软媒体中心，用户可通过遥控器随时调用，非常方便。另外值得一提的是，在键盘的右侧专门设置有一个遥控器收纳仓，非常贴心。

X600基于英特尔奔腾E2180双核处理器设计，主频达2.0GHz，拥有800MHz前端总线、1MB二级缓存。主板采用英特尔945G芯片组，集成GMA950显示核心、Realtek RTL8139 10/100MB自适应网卡和5.1输出的Realtek ALC662声卡。内存为1GB DDR2 667，搭配日立的250GB 7200r/min硬盘和16× DVD-ROM。虽然主板已经集成了显示核心，但为了追求性能，该产品还采用了配备256MB独立显存的GeForce 8400GS显卡，支持DirectX 10。送测样品没有配备音箱，但根据海尔官方的信息，正式销售的产品会有配套的立体声多媒体音箱。

我们使用PCMark 05来测试整机性能，通过3DMark 03/05/06和DOOM3、Half-Life2来测试其游戏性能。虽然处理器配置略微偏低，但这款产品整体性能表现均衡，没有明显的缺点。PCMark 05得分接近5000，说明它能够胜任大部分日常应用，并且还具备一定的游戏性能。我们发现这款产品使用从航嘉定制的特殊尺寸电源，额定输出功率只有230W，用户今后升级时可能会有点麻烦。


显示器可旋转90° 垂直使用


键盘右侧的遥控器收纳仓

电源的额定输出功率为230W

测试成绩表

测试项目		成绩
PCMark 05	总分	4922
	处理器	5007
	内存	4005
	显卡	2953
	硬盘	5685
3DMark 03（默认设置1024×768）		5614
3DMark 05（默认设置1280×1024）		3268
3DMark 06（默认设置1280×1024）		1886
DOOM3（1024×768）		46.4fps
Half-Life2（1024×768）		53.88fps

海尔无线时光X600配置表

项目	配置
显示器	海尔20英寸润眼宽屏液晶
处理器	英特尔奔腾E2180（2.0GHz）
主板芯片组	英特尔945G
内存	Ramaxel 1GB DDR2 667
硬盘	日立250GB 7200r/min（8MB缓存）
显卡	NVIDIA GeForce 8400GS（256MB显存）
光驱	三星16× DVD-ROM（SATA接口）
网卡	集成Realtek RTL8139（10/100MB）
声卡	集成Realtek ALC662（5.1声道）
音箱	样机无
键盘鼠标	无线键鼠
预装操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版



时光X600是一位典型的“多面手”，具有漂亮的外观和全面的功能，同时也有一定的游戏性能，能够达到大部分主流3D游戏和大型网络游戏的基本要求，可以满足家庭中大部分成员的需求，适合中高端家庭用户。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

未来终结者？——两款固态硬盘测试

■ 晶合实验室 壹分

什么是固态硬盘（Solid State Disk，简称SSD）？固态硬盘由控制芯片和存储芯片组成，即使用固态电子存储芯片阵列而制成的硬盘。众所周知，传统意义上的硬盘发展至今，受其原理限制已经很难有巨大的性能进步。而随着容量的不断增加，其内部机械结构的可靠性也逐渐成为一种隐患。

固态硬盘的出现正是为了解决传统硬盘的速度瓶颈、抗震性差、高发热量高功耗问题和机械结构的可靠性问题。由于固态硬盘使用芯片作为存储介质，内部没有任何机械结构，因此可靠性大大增加，同时在寻道时间、发热量和功耗等方面也拥有天然的优势。严格意义上的固态硬盘使用与普通硬盘完全相同的接口规范和定义，在功能及使用方法上也与普通硬盘完全相同，甚至外形和尺寸也可与后者一致。但目前在零售市场中比较常见的固态硬盘普遍采用NAND闪存芯片（也有极少数采用DRAM颗粒的产品），接口方面则采用Express Card（主要用于笔记本电脑）或者USB 2.0。近期本刊编辑部分别收到来自雷克沙和爱国者的固态硬盘样品。我们采用ATTO Disk BenchMark来测试这两款产品的性能，希望大家能够通过我们的评测来进一步认识这种新型产品。

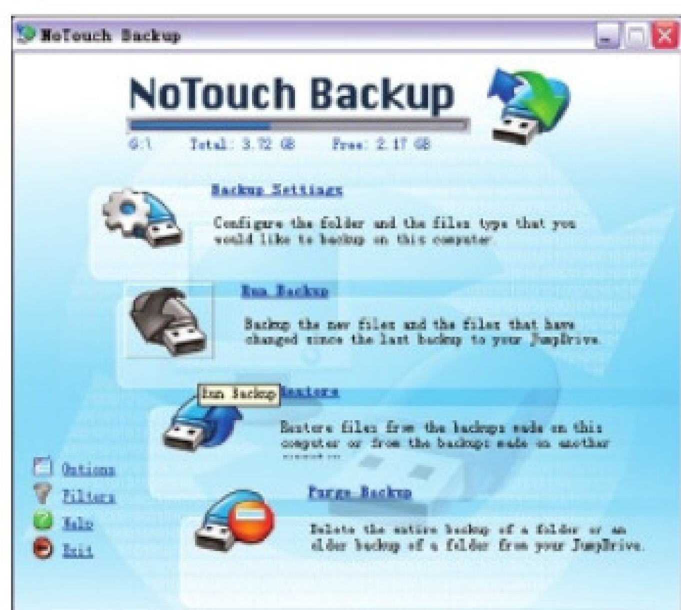
雷克沙Express Card 4GB固态硬盘

厂商：雷克沙（Lexar） 上市状态：已上市
售价：待定 咨询电话：010-62579435
附件：样品暂无
推荐：中高端笔记本电脑用户

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：未知



雷克沙Express Card SSD，采用Express Card 34接口，基于USB 2.0标准，理论上最大传输速率可达30MB/s，支持Windows Vista的Ready Boost加速功能，目前最高容量产品达16GB。这款产品采用金属外壳，具有良好的强度和抗震性；宽34mm，厚度仅5mm，看上去非常像一片放大的口香糖，便于携带。支持热插拔的雷克沙Express Card SSD的使用方法类似闪存盘，只要插入笔记本电脑的Express Card插槽就可。从测试成绩来看，这款产品的性能表现一般，读取速度超过34MB，写入速度仅8MB左右，大容量文件的读写性能明显好于散碎的小文件。值得一提的是这款产品内置一款名为“NoTouch Backup”的数据备份软件，用户只需简单设置即可在每次使用时自动备份重要数据，非常方便。

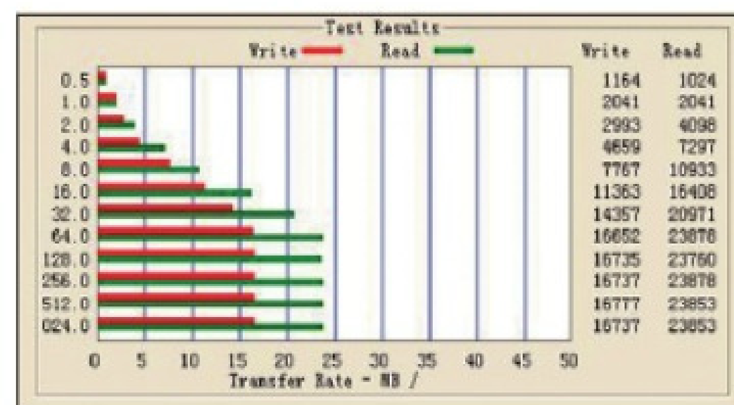


简单好用的“NoTouch Backup”数据备份软件

爱国者8GB电子硬盘

厂商：爱国者（aigo） 上市状态：已上市
售价：1699元 咨询电话：400-610-6666
附件：样品暂无
推荐：有大容量移动存储需求的用户

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆



爱国者电子硬盘的读写性能较好



爱国者8GB电子硬盘采用蓝色的铝合金外壳，坚固耐用且造型美观，直接采用USB 2.0接口使它的应用范围更广。通过厂家官方网站的信息可知这款产品的最高容量可达60GB。从测试成绩来看，其性能要好于雷克沙Express Card SSD，超过16MB/s的写入速度达到目前主流高速闪存卡和闪存盘的水准。虽然官方网站表示这款产品具备数据加密功能，但我们没有在测试样品中发现它。

总体来看，现在就断言固态硬盘会取代传统硬盘还为时过早，因为闪存技术在可擦写寿命以及保存时间方面有着先天性的缺陷。随着使用次数的增加会产生坏块，通常可擦写次数也仅仅10万次左右，数据保存期在10年以内，而且写入速度暂时也难以令人满意。相比之下，传统硬盘只要不受到物理破坏，理论上储存的数据可保存几十年左右，并且没有可擦写次数的限制。仅此两项优势，固态硬盘就难以撼动传统硬盘的地位。但就像IT产业所有新生事物一样，相信它的发展和进步只是一个时间的问题。



这两款产品在容量和性能上已经超过目前主流的闪存盘，可靠性也更好些。不过无论从应用方式还是测试成绩来看，与其说它们是“硬盘”，不如当作加强版的“闪存盘”更合适。

HTPC好选择
——Thermaltake LANBOX Lite迷你机箱

■ 晶合实验室 壹分

厂商：曜越科技（Thermaltake） 上市状态：已上市
售价：800元 咨询电话：010-82883159/189
附件：档板、手拧螺丝、说明书等 推荐：有意组建HTPC的用户

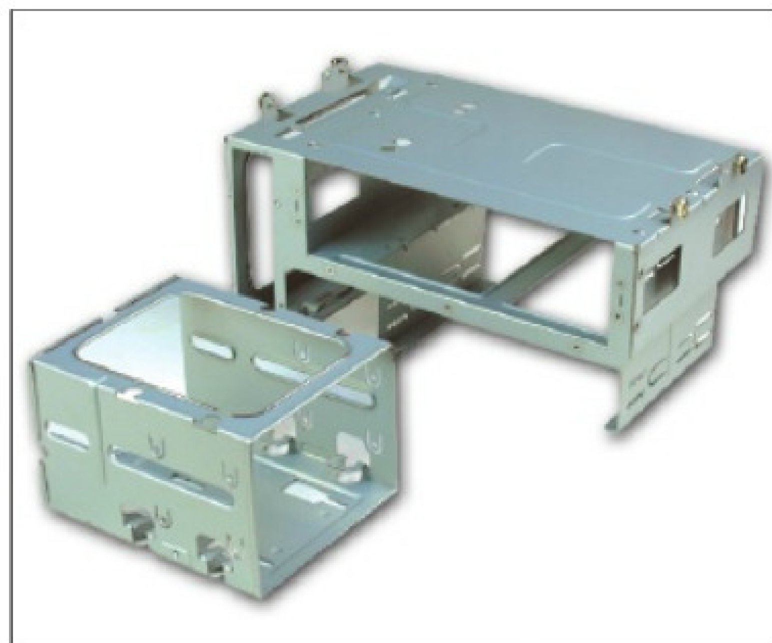


LANBOX Lite是Thermaltake公司面向高级DIY玩家、家庭用户及HTPC爱好者推出的一款迷你机箱，采用全模块化设计，便于用户拆装各种硬件。受体积限制仅支持Micro ATX与Mini ITX主板，不过除主板外其他配件支持规格均与标准台式机相同。LANBOX Lite系列分为VF6000BWS和BNS两个款式，其区别仅在于BWS款采用透明侧面板，而BNS款为传统的钢板。

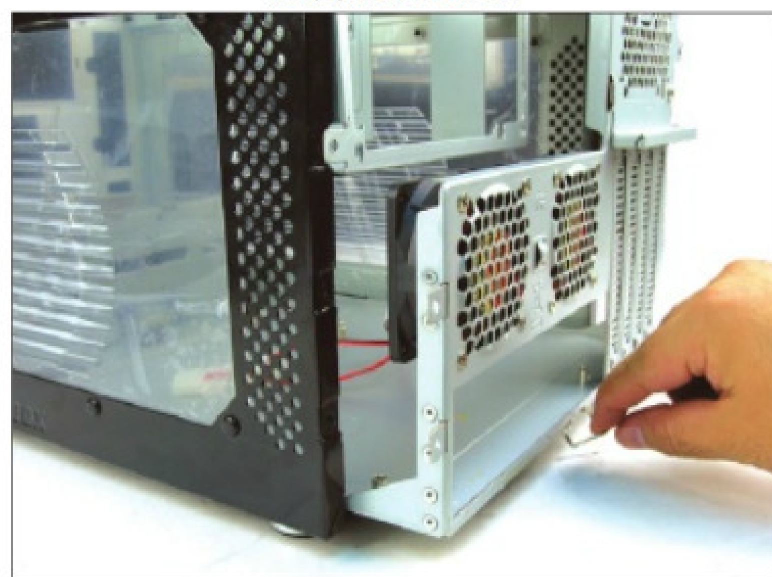

前置金属罩网兼顾美观与散热

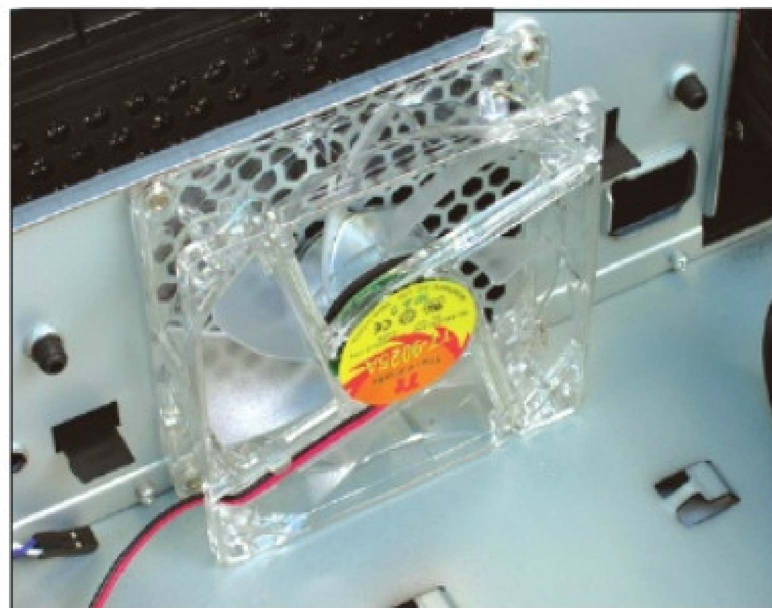

顶部开启设计

送测产品为VF6000BWS，除前面板的部分位置之外，整体采用SECC钢板。除零星点缀之外通体黑色，外表面采用类似钢琴漆的烤漆工艺，具有较好的光泽度，与家居环境搭配并不显得突兀。值得用户注意的是其外层烤漆虽然漂亮，但天生质地较脆，磕碰之后易碎裂脱落，使用中需仔细保护。机箱前面板设计简洁美观，从中央横向一分为二，上部为隐藏式光驱舱门（2个）和1个竖置的3.5英寸舱门（可视情况安装软驱、前置扩展面板或移动硬盘舱等）；下部为宽大的金属网罩，在保证通风散热的同时也具有一定的美化装饰功能。电源开关和热启动键位于金属网罩的右下角，全部采用银白色的金属材质，非常漂亮；前置耳机/麦克风、USB和IEEE 1394接口位于机箱左侧。


模块化结构设计

该产品采用顶部开启的设计。顶盖打开后可以看到内部的模块化结构，光驱、硬盘、软驱舱位各自独立，用户可以方便地将它们分别取出。机箱内部大部分模块采用免螺丝或手拧螺丝固定，主板托盘可以通过外部拉环轻松地从机箱后部抽出，拆装简单快速。考虑到高级玩家对整机性能的追求，该产品的内部空间相对较大，可以容纳4块标准的全高板卡，即使组建SLI或者Crossfire双显卡系统也不会显得太局促。与之对应的是，这款产品支持标准尺寸的电源，免除了电源功率方面的后顾之忧。


主板托盘可方便地抽出


良好的散热设计

为了保证系统的散热性能，硬盘舱与前面板的金属网罩之间预装一只9cm静音风扇，可与机箱后部预装的两只6cm风扇形成良好的对流环境。另外，在PCI插槽后挡板和机箱侧板、顶盖等位置，还设计了大量的散热孔。遗憾的是由于电源位于处理器正上方，对处理器风扇的使用造成一定限制，喜欢超频的用户对此需有准备。



LANBOX Lite系列产品对于追求性能的玩家来说是非常不错的选择，不用再为了追求HTPC漂亮的外观而牺牲硬件性能，而且相对较小的体积也便于参与Lan Party时携带。另外，支持标准规格的配件也降低了整机组装的门槛，推荐给高级DIY玩家或者打算组建HTPC的用户。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★☆


TOKYO GAM
2007
千葉県私学フェア
会期 9/23
9/20 21
10:00～1

狂欢四日
2007东京电玩展现场报道

■ 本刊编辑部

9月20日到23日，2007年日本东京电玩展（Tokyo Game Show 2007）在日本东京幕张国际展览中心正式召开。在这个可以同时容纳9000人的展览中心里，各位看官将看到TGS有史以来规模最大、时间最长的一届展会中的精华内容。



本届TGS租用了幕张国际展览中心的8个展厅（以往历届的TGS只有7个展厅），占地面积54 000平方米。参展厂商达到217个，比2006年的148家多出69家。参展总摊位达到1735个，比2006年多出34个。不过真正能给人留下印象的仍是占据1～6展厅的数家大型厂商的展台。



本届TGS参展作品多达702款，2006年是573款。其中手机游戏占到32.2%，PC游戏占到22.7%，NDS游戏占到17.1%，Wii游戏占到8.1%，PS2作品占到7.2%，Xbox360占到4.9%，PS3作品占到3.2%，PSP作品占到2.6%，NGC作品占到0.2%。在参展的作品中，又以日系风格的作品居多。

下面就随记者来一睹2007东京电玩展的芳容吧！

索尼 SONY



哪家企业是玩家心目中的王，不是看展台大小，而是看观众多不多



《GT赛车5——序章》的设计师在技术方面一丝不苟

如果说在这次的TGS上最不遗余力展示自我实力的，非索尼公司莫属——毕竟TGS是它们进一步推动PS3的绝佳机会。在6号展馆，索尼设置了33款PS3主打游戏的试玩平台，其中SCE自己发行的PS3软件就有10款之多，包括代表赛车游戏最高境界的《GT赛车5——序章》（Gran Turismo 5 Prologue）。它最高支持1080P显示模式，无论是车体的模型还是游戏的光影表现，都更加真实。游戏最初将有40辆车，之后还可通过PS3网络陆续更新。而水族模拟游戏AQUA和名为《非洲》（Africa）的游戏则简直就是为了炫耀PS3机能而诞生的。《天剑》（Heavenly Sword）则是一款强调动作快感的架空历史的动作游戏，它自由的战斗系统是其一大亮点。而《审判之眼——机神的叛乱 Set.1》（The Eye of Judgment Biolith Rebellion Set.1）和Shirokishi Monogatari等日本高人气作品也在此次展会上提供了试玩。这其中值得一提的是卡片对战游戏《审判之眼》，它可通过PS Eye摄影机将牌手真实的卡片输入游戏，并将各种攻击和法术效果在电视上以华丽的动画显示出来。另外，索尼此次参展的目的很明确，自然不是简单为了展示游戏软件，而是为了推动自己整套游戏系统的展现。除了推出PS3最新手柄“DUALSHOCK 3”、经过强化的PS3DLNA家庭网路多媒体影音播放等功能外，其PSP展区基本是以介绍新机型“PSP-2000”以及电视影像输出、1Seg数字移动电视插件等新功能的体验与讲解为主。



《审判之眼》使我们再次体验到技术的进步



《天剑》还只是您在TGS上看到的头一款“这种类型”的游戏



什么时候我们的展台女郎也能如此自如地为玩家讲解数字电视这样的技术内容、而不仅仅是傻站着呢？



如果你在家里玩AQUA，我相信全家人都会凑过来看



世嘉 SEGA

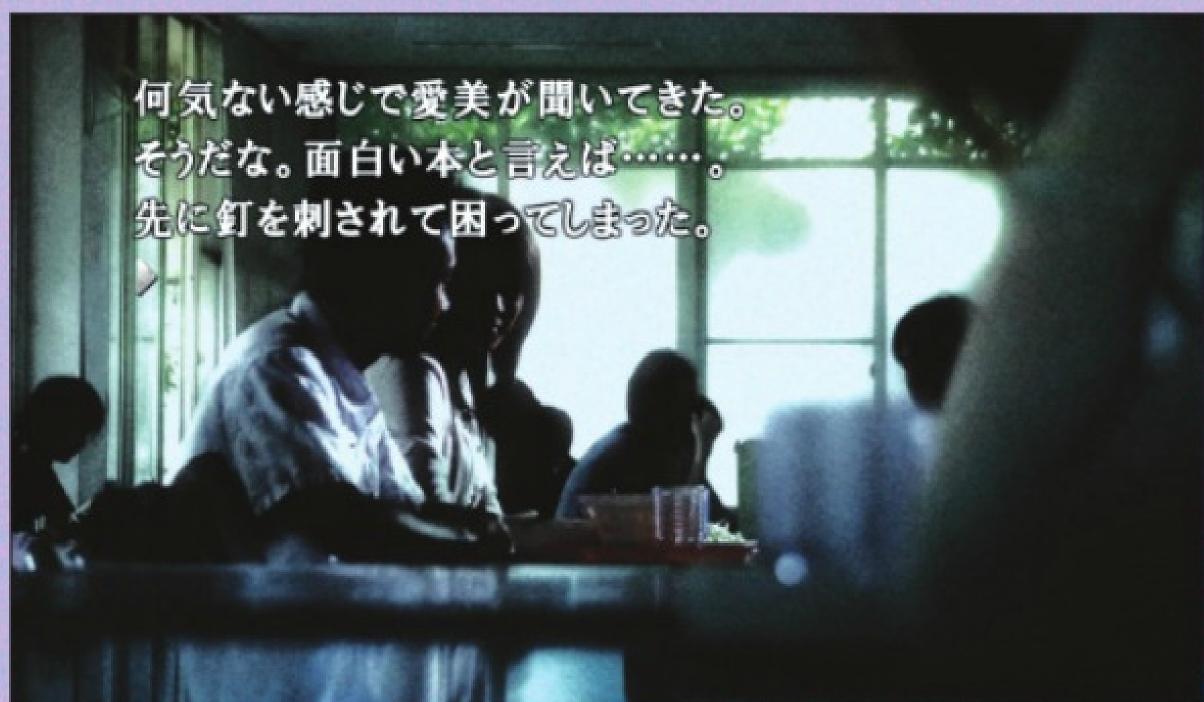


世嘉在这次TGS上的展台倒不怎么抢眼，不过主推的5款游戏都绝对是整个展会上最让人过目难忘的。即将在2008年春季PS3上推出的《龙如见参！》是一款以日本幕府时代为背景、以历史人物宫本武藏为主角的冒险RPG，对日本历史感兴趣的玩家们不能错过了。《战场的瓦尔基里》则是以1935年欧洲为背景的幻想战略RPG游戏，游戏的3D画面贴图采用水彩手绘风格，相当养眼，《樱花大战》的制作班底所开发的这款游戏，相信在剧情和系统上也会有不俗表现。《忌火起草》则是支持PS3"DUALSHOCK 3"手柄的恐怖有声小说作品，对于这类作品的魅力，由于受到语言的限制，国内玩家能食髓知味的并不多！此外，在Wii平台上发售的《风来的西林3》和《Nights——流星夜谭》也是经典老牌作品的续作。另外值得一提的是，世嘉取得了2008年北京奥运会的官方手机游戏开发授权，也在展会显眼的位置做出宣传。





《龙如》系列已经有了固定的玩家群。如果你相信世嘉在RPG方面的实力，那一定要试试这款《龙如见参！》



多么希望《忌火起草》这类恐怖有声小说能够汉化啊，这一类型游戏的恐怖感是打僵尸游戏所不能比拟的



哈，这可不是平面设计图，而是游戏动画截图



正当记者拍摄世嘉2008年奥运会游戏的宣传板时，左边这位MM突然跳出来，冲我舞动起奥运会的会旗来——看来是货真价实的独家授权啊



这是《Nights——流星夜谭》的展示厅，非常华丽

史克威尔·艾尼克斯 Square-Enix





《最后的幸存者》，一款针对东方玩家口味设计的西方RPG游戏，画面不错



这里试玩的又是哪一款FF呢？

史克威尔·艾尼克斯今年的主要展示是《最终幻想》（Final Fantasy）和《勇者斗恶龙》（Dragon's Quest）这两个庞大系列的最新直系或分支作品，其他的还包括《星之海洋》这一系列的后续作品。虽然对于普通玩家而言有些乏善可陈，但作为这两大游戏系列的玩家来说，本次的展示无疑也算是一场饕餮盛宴。2007年既是《最终幻想》20周年，也是《最终幻想Ⅶ》的10周年纪念，由此推出了《最终幻想Ⅶ》的3款分支作品，它们分别针对手机和PSP以及相关的影片。如果算上在PS3上推出的《最终幻想ⅩⅢ》《最终幻想Versus ⅩⅢ》和手机版的《最终幻想Ⅹ Agito ⅩⅢ》，将共有9款《最终幻想》新作推出，涵盖了几乎目前所有的主流游戏机种。《勇者斗恶龙》系列在本次展会上宣布在NDS上推出4~6代的复刻版，同时还宣布在2008年推出《勇者斗恶龙Ⅸ——星空守护者》。此外TGS上展示的游戏还包括PSP上登场的《星之海洋》1、2两代的复刻版以及发售平台未知的《星之海洋 4》。为XBOX360平台定制的作品有RPG《无尽隐秘》（Infinite Undiscovery）和《最后的幸存者》（The Last Remnant）。



这是《最终幻想ⅩⅢ》的画面，很炫！

PSP版《星之海洋1》的复刻版







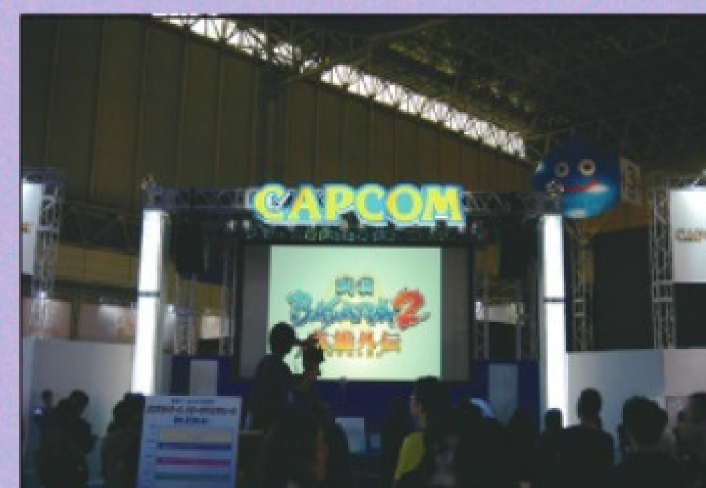




这是《最终幻想 Versus ⅩⅢ》……也很炫！

卡普空 CAPCOM



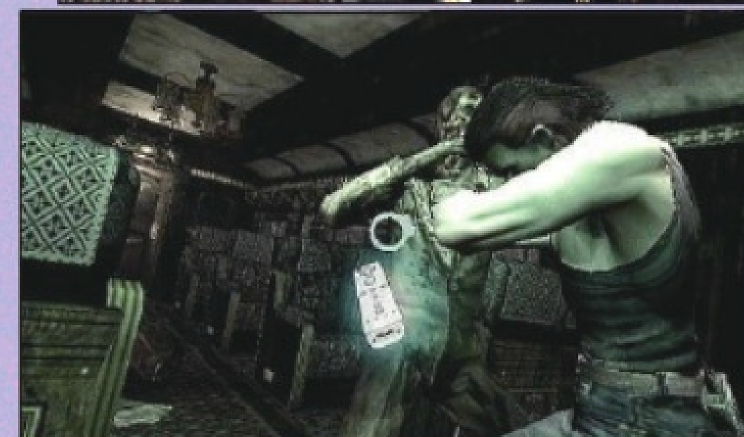




卡普空的展台也是观众如云

日本老牌企业卡普空在TGS 2007上投入最大的展示是《鬼泣4》，共提供了22台试玩机。这个游戏将于2008年初同时在PS3和Xbox 360上推出。很多人始终不能理解这款华丽过度的游戏的乐趣究竟在哪里，但所有人都无法回避的是，它在日本是玩家期待最高的游戏之一。此外针对Wii开发的《生化危机——Umbrella历代记》（Resident Evil: The Umbrella Chronicles）和《我们热爱高尔夫！》（We Love Golf！）也是广受期待的作品。Wii Zapper射击手柄和Wii高尔夫球杆，吸引了很多人来尝试游戏的乐趣。此外卡普空还推出了首次制作的PS2版MotoGP 07版和PSP平台的日版《侠盗猎车手——罪恶都市》。





《生化危机——Umbrella历代记》





这是《鬼泣4》的画面，又是一个跳起来开枪的花哨动作，看得我好困……



《战国BASARA2》的展台布景很热闹

TGS插文

欢迎来到秋叶原

对于我来说，日本是一个什么事情都有可能发生的国家，而秋叶原则是一个什么事情都有可能发生的地方。这些事情包括在电车站门口看到穿着传统服装、拉着写着巨大“萌”字的人力车的热血男儿（而在这个强者身边不到100米就有两三个穿着女仆服装的女孩手拿传单热情地向路人散发），包括在人来人往的路边一直快乐演奏着南美风格歌曲的乐队，还包括在街上遇到的穿着洋服拉着大叔的手旁若无人招摇过市的女孩。这些在其他地方你想都很难想到的场景，再加上满满四五条街道的硬件、软件、游戏机、动漫周边的商店，就形成了秋叶原。

虽然之前我已经通过各种方式对这个地方有了一定的了解，但是当我站在这里的时候，我还是被这个地方震了一下。你很难想象日本人是怎么把这些四处矗立的建筑里塞满电脑、游戏、IT及动漫产品的——想一想，5层楼的游戏周边模型，还都塞得满满当当，这简直有点让人产生非现实感。

秋叶原中央大道的大片江山似乎已经被免税商店占领了，到处可以看到诸如“欢迎光临免税商店”“这里可以使用银联卡”之类的招帖。耳边会不时传来相当纯正的汉语，不少店员站在店口招呼人进去看看最新的免税物品。随便找一家店进去看看，一墙的DV、便携电视、数码相机之类的数码用品。再仔细看看价格，果然和大多数旅游地区的商店一样，这些免税店里的电器比之国内一点都不便宜。价格相仿、回到国内又没有保修，很显然，在这种专门针对旅行者开设的商店里买电器不太值得。



在秋叶原，到处可以看到Softmap连锁店

好在除了这些免税店外，我们还能看到更多“具有秋叶原风味”的玩意，很多音像制品店、玩具手办店就夹杂在这些免税店之间。这种店铺每一层地方

都不大，一般都只有二三十平米，但层数很多，几乎没有少于4层的。而且甭管每层地方多小，都一定配一部电梯——我在一家音像制品店里看到了平生所见最小的一部电梯，定员3人，500公斤，看上去还真算是个挺无聊的设计。

这些店大多空间狭小，地方小不说，里面还被货架塞得满满的，两个货架之间仅留出不到1米的空间，顾客在里面转身都困难，走进店里，很容易产生"物质极大丰富"的感觉。这些小店秉承了"小而全"的特色，分类还颇为精细，真要细细看下来，一家店看个半天是不成问题的。

说完了小店，再来说说大商场。中央大街两侧有不少高楼，其中一多半都是专卖电器、IT部分的大型百货公司——也就是我们国内所称的"电脑城"。和国内电脑城租赁摊位给个体经营者的做法不同，这些电脑公司似乎都是自己经营。实际上，这些电



仔细看看他们电脑的价格，不便宜，也不贵

脑城颇似些大号的音像制品店，每一层的地方也不大，按我们估计，顶多也就是北京鼎好电子市场的1/5，但动辄就是8层9层，一整栋楼堆下来，里面的东西倒也能让人逛上半天。

站在中央大街上，你能看到至少三四个"Softmap"的招牌，那就是秋叶原地区最大的连锁电器卖场。这Softmap经营思路颇为有趣，秋叶原这么大个地方，密密麻麻挤了六七家店，最大的一家赫然占据一栋9层大厦，最小的一家似乎也有三四层楼。刚从一家出来，走不了三四分钟，赫然又发现另一家，总让我觉得有点在《大富翁》里把连着的三四块地一起买下来的感觉。每家Softmap的经营产品各有不同，有卖IT产品的、卖家用电器的、卖二手货品的，还有卖游戏软件的，每家店一个经营重点，倒也算得上分门别类。看来日本企业不管是"大而全"还是"小而全"，总忘不了追求一个"全"字……

很显然，我们不可能在有限的时间里看完每一家店铺，所以只能找重点。几经选择，我们决定跑到一家以出售IT硬件为主的Softmap里转一圈，这家店似乎是整个秋叶原规模最大的，有9层之巨，每层都有一个主题，比如"台式机""笔记本""鼠标键盘"之类的。

先说说品牌机。日本的品牌机基本分成两个流派，其一以SONY、NEC、SHARP等本土牌子为主，这些本土的电脑大都摆脱了方方正正的专业形象，更像是家电产品。个个设计精巧光鲜靓丽，键盘鼠标都是无线的，Vista规范的遥控器也基本是标配，整个电脑乍看上去跟DVD之类的

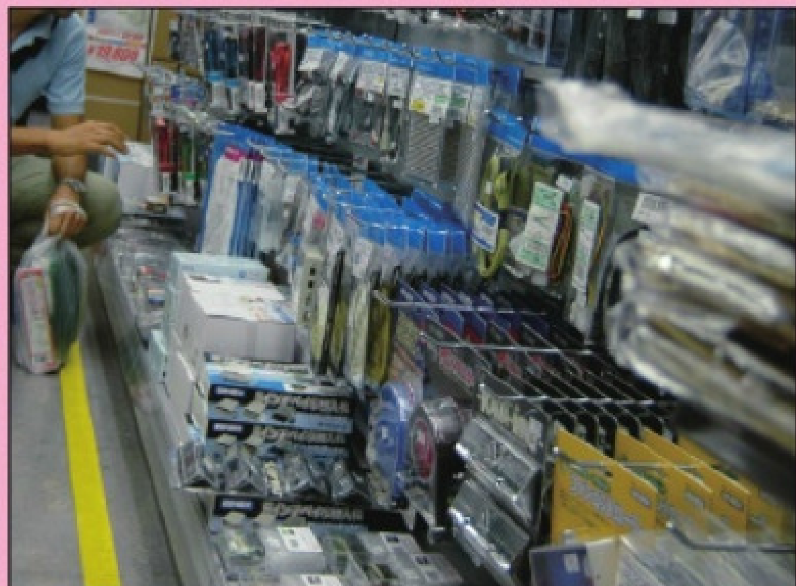

日本现在流行这种看起来很华丽的电脑HDPC

影音设备没什么区别，买回家直接放在客厅里，绝对可以和其他的电器融为一体。宣传资料上总是要写明"可以录制XX小时高清节目"，看起来日本人已用这东西取代了VHS录像机。另外一个流派则以IBM之类的欧美牌子领衔，外形和设置都和国内的品牌机相差无几，但配置看上去要高上不少，当然，价格也不算便宜。



在店铺还没开门前，就有购买限量版商品的顾客在门外排起了长队

除了这些国内也能看到的玩意，我们还在这些商店里发现了各种莫名其妙的小东西，日本人在搞稀奇古怪的发明创新上一向有一套，发明出来的东西可谓千奇百怪，但在实用性上到底如何就有些令人怀疑了。


各式各样稀奇古怪的配件

我敢保证，就算你走马观花在秋叶原中央大街上遛达一圈，也要大概耗尽一天的时间，但别以为这就是秋叶原的全部，在我们看来，秋叶原的精髓在于由中央大街向两侧横向延伸的那些小巷。在那些窄窄的巷子里，你可以看到一家家售卖各种电脑、软件和游戏的小店。这些店规模没有Softmap之类的百货商店庞大，但里面的东西吸引力却丝毫不弱，大多主要售卖中古货（二手商品），里面的东西五花八门，颇为引人注目。

我们都知道，日本电子产业发达，居民收入又高，所以IT产品对他们来说实在算不得什么昂贵的玩意。一个普通上班族一个月换个新笔记本电脑也不是什么太难的事情，买了新的就要想办法处理旧的，所以日本的中古市场（二手市场）颇为发达。

随便挑一两家小店进去看看，基本每家都有三四十台笔记本电脑摆在展示架上，细细看去，店家都会在这些电脑旁边写上出厂日期、机器配置可谓一目了然。而且大多数笔记本电脑外壳颇新，怎么也不像已经用过的，不免心生疑惑。回去查了一下，了解到日本中古市场已经相当发达，很多电脑厂商在日本开展了翻新业务，由生产厂家将回收的二手电脑翻新，然后再重新出售，质量上相当有保证。此外，日本的商家都会如实写明发售物品的问题，而且所有售卖中古物品的商家会共同商议一个价格协定，基本可以杜绝漫天要价的情况发生，当然，便宜也不太好捡就是了。

一天的时间对于我们来说实在有些短，但是时间紧、任务急，只能浮光掠影，希望大家今后有机会，亲身体验一下这个奇妙的地方。P

科乐美 KONAMI



背景墙是《合金装备》，电影放的也是《合金装备》，排队试玩的还是《合金装备》。没走错，这里确实是KONAMI的展台了







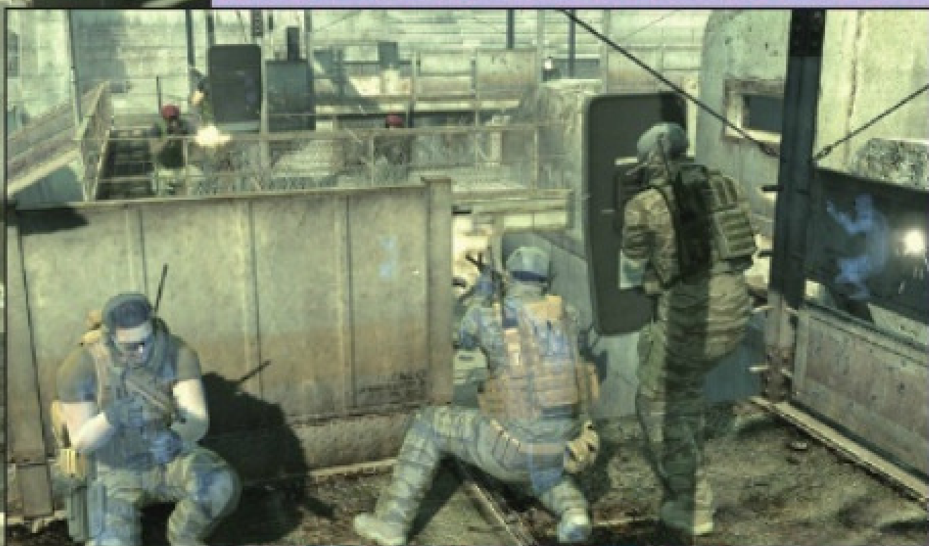






每次看到《实况足球》的试玩台，某些人就走不动了





左图是《合金装备4——爱国者之枪》的截图，右图为《合金装备Online》的截图，画面很像，男人们也都穿着弹力纤维紧身衣，游戏乐趣点却大相径庭





《实况足球2008》细化了细节的设置和调整，但整体感觉没有改变

如同提到《鬼泣》就会想到CAPCOM，科乐美也仍在挖掘它的王牌作品《合金装备》的潜能。因此本届TGS上科乐美最吸引人眼球的还属该系列的续作《合金装备4——爱国者之枪》（Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots）以及《合金装备Online》（Metal Gear Online）的演示及试玩了。《合金装备》之父小岛秀夫照例也来到现场与玩家进行了交流并阐述了《合金装备4》的最新设计理念。此外，最受玩家们欢迎的游戏，当属《实况足球2008》咯！科乐美设置了专门区域，以供玩家进场体验，试玩机包括PS3与Xbox 360。这个系列游戏也是最受本刊编辑欢迎的游戏之一，除去画面改进外，试玩后感觉人物细节的小动作增加了不少。在掌机方面，针对NDS平台的《时光空洞》（Time Hollow）是主打作品。这款游戏创意独特，需要通过触笔圈选的方式来改变过去。

TECMO

和CAPCOM一样，TECMO公司本次也推出了高尔夫游戏《魔法飞球2》的试玩展台。由对游戏相当熟悉的漂亮Showgirl而不是傻乎乎的制作人来指导玩家挥杆，真是不错的享受。针对XBOX360平台推出的品牌大作《忍者龙剑传Ⅱ》（Ninja GaidenⅡ）在微软的展区设置了独立的封闭演示间，并且不允许记者拍照。而针对掌机NDS推出的《忍者龙剑传——龙剑》（Ninja Gaiden: Dragon Sword）则因为独特的操作方式而获得了不少人的欢迎。



很不理解《忍者龙剑传Ⅱ》的展示为什么要搞得这么神秘，连外景拍照都被这位姑娘婉拒了



“请到这边领取媒体资料！”——真希望每分钟都有新资料啊



《魔法飞球2》，又是高尔夫游戏……我小看了这位高个子小姐，她确实会打，而且赢了我



其实《忍者龙剑传Ⅱ》的图片早已公开，看起来似乎有点血腥……

旅日花絮

东京饮食有多贵?



来日本之前，和朋友们提到去日本，听到的大多数人都会带着羡慕而同情的眼光看着我，安慰性地上来拍拍我的肩膀：“哥们儿，到了那儿能吃饱么？听说那一块哈密瓜就要300多块钱，不但贵，份量还小，咱们过去都吃不饱。”一边说一边就张罗着吃顿涮肉为我送行，还预订了烤肉自助餐，等到我归国时为我接风。我一边应付着，一边心里也忐忑不安，带方便面过去有点无聊，我决定实在大不了到那里找些下层劳动人民吃饭的地方，总也不至于饿死。。

等真到了日本，发现现实和我的想象还是有一定差距的。先说吃饭，日本街边中等餐厅吃一份盖饭的价格大约是1000日元上下，约合60元人民币。虽然不算便宜，但也远不到吃不起的地步。每份都是一大碗饭，上面放上一大块猪排，再加上小菜和一碗汤，冰水无限量供应，只要别太能吃，绝对让你撑着出去。

在东京的几天里，我们本着多多尝试的原则四处觅食，好在我们酒店下面比较繁华，各式饭店一应俱全，我们就每天换着花样吃。我们吃过传统日式的猪排饭、煎鸡肉饭，在吉野家里吃过牛肉饭、吃过几次拉面、吃过麦当劳，还吃过一些日本式的西餐。总体来说，日本饮食的消费水平并不比北京、上海这些大城市贵多少，基本与香港持平。

TGS插文

《大众软件》日本光荣（KOEI）公司采访

尽管之前曾有本刊记者蓝星等人走访过日本光荣公司，但这次借TGS的机会，能再次得到光荣公司的邀请，前往该公司的本部采访，仍然是一件令记者兴奋的事——理由很简单，记者自己就是个铁杆光荣游戏迷。光荣公司对于中国的电脑玩家来说，它不是一家仅仅属于历史策略游戏迷的公司，它还是在你的游戏生涯中无法避开的一家公司，甚至是伸出手引你进入PC游戏这个广阔瑰丽天地的启蒙者。《三国志》《大航海时代Ⅱ》《三国志英杰传》《苍狼与白鹿Ⅱ》《航空霸业》《太阁立志传Ⅱ》……这些名字我相信对于很多现


光荣总部的外景，整体风格内敛但非常有个性

在已经不玩游戏的人来说，它们仍然有着不同一般的意义。

在TGS开幕之前的一天，我们一行来到位于横滨市港北区的日本光荣本部。

在光荣公司里迎接我们的是SP本部宣传部长小牧克己先生。见面之后，不等记者说什么，他就主动提出带领记者参观本部大楼内的各个区域——看来这已经是所有媒体来到光荣的必然项目了。

参观完毕后，我们在会议室里对小牧克己先生进行了采访。

大众软件：光荣在2007至2008这两年里的战略目标是什么？对于亚太和欧美市场，有什么样的期待？

小牧克己：我们最首要的目标是发展自身的技术能力，以最先进的技术力量开发针对PS3、Xbox360和Wii上的作品。另外也希望即将测试的《三国志Online》能带给不同国家的人们以足够的乐趣。另外，除了挖掘“无双”系列这样的镇社之宝的系列作品，我们也准备推出更多新的作品，比如今年8月推出了《百年战争》（Bladestorm: Hundred Years War）。它是一款完全不同的游戏，首先发布在PS3上。

大众软件：我们注意到，光荣所有新的游戏，都优先在PS系列平台上推出，为什么我们总是和SONY公司走得这么近？

小牧克己：在PS2刚刚发售时，我们就在上面发售了《决战》，取得了成功。我们最看重的是SONY的游戏机机能优秀，而且我们的PS系列产品销量一直不错，为我们带来巨大改变的《真·三国无双》正是在PS2上推出的。所以今后也将进一步与PS3合作。

大众软件：提到机种对游戏的影响。我们是否考虑过如何针对Wii的独特操作来玩“无双”呢？

小牧克己：我们本周推出的《战国无双KATANA》就是针对Wii进行设计的，大家不妨到TGS会场看看效果。另一款针对Wii开发的名为《奥普纳》的RPG，只需要左手就可以操作。

大众软件：Wii的操作改变是否对开发的要求更高了？

小牧克己：以“无双”为例来说，如果在Wii上，不断依靠挥动手臂来控制劈砍，玩家很快就会疲劳，怎么才能保证一种平衡？这都是我们要考虑的。


公司内部的装饰壁画都由著名的插画家和装修专家设计

大众软件：光荣作品过去留给人一种严谨的写实主义的风格，而为什么“无双”系列中的人物设定是动漫风格呢？是不是为了迎合新的玩家？

小牧克己：无论是《三国志》还是《信长的野望》，写实主义的风格我们仍将延续下去。而“无双”系列不同，这个作品注重的是角色张扬的个性，我们要做到玩家只看人物动作就能判断出这个角色是谁，所以造型


来客必会参观的光荣著名“天井一景”


小牧克己先生在会议室里接受本刊记者的采访


天台休息区，有供员工休息以及活动腰身的凳子

也需要张扬一些，太写实不行。

大众软件：《战国无双》和《真·三国无双》是世界范围内最有影响的作品，现在的玩家们听到这个名字，马上就能联想到它是怎样风格的游戏。但这两款作品可挖掘的新内容又不多了，“无双”系列下一步还有什么可以发展的潜力呢？

小牧克己：日本国内也的确有玩家提出同样的问题。ω-force目前主要的工作目标，是如何能一直走在玩家的前面，发掘玩家所想不到的乐趣点，所以压力确实比较大。



光荣公司的新的开发部大厦“双子星座”，和总部隔街相望

在对小牧克己先生的采访结束后，我们一行人又前往光荣开发部门所在新光荣大厦——双子星座楼中参观采访。

在开发部门，记者采访了3位制作人，他们分别是光荣第4软件事业部部长、曾参与过《真·三国无双BB》《信长野望Online》和《大航海Online》工作的藤重和博，光荣新加坡分公司高级经理、负责《三国志Online》开发的上野彰三和Gamecity部门负责《大航海时代Online》开发工作的渥美贵史，

记者就一些读者感兴趣的问题与他们进行了座谈。

大众软件：玩家们大概都很好奇光荣的游戏是通过怎样的流程开发出来的。诸位能谈一下光荣的开发管理流程么？


和光荣开发人员面对面交流

藤重和博：以我们软件事业部来说，它共分为4个分部，我们第4分部负责网络游戏。目前同时开发的作品有《信长的野望》《大航海Online》和《真·三国无双BB》。我们有一整套部门内部管理体制，保证做到技术和资源共享。我们每周都有例会，开发人员和运营人员坐在一起开会，将新的市场反映和玩家提出的意见在会上一起进行研究。

大众软件：能最简单地概括一下《三国志Online》的特点么？

上野彰三：我可以说的是，它与其他网络游戏是完全不同的，它是广域上的战斗。虽然《三国志Online》当中也有打怪，但它不是一款简单的打怪升级游戏。

大众软件：对中国大陆的运营有预期么？

上野彰三：目前还是先保证在日本的运营工作，把初期的运营做扎实、做成功，然后再考虑在亚洲其他地区的发展。我们知道中国有很多三国迷，相信游戏会获得他们的欢迎。

大众软件：《大航海Online》是否符合我们最初的预期？在日本的玩家中，过去《大航海》系列的老玩家人数多，还是没接触过《大航海》系列的网络游戏迷多呢？

渥美贵史：大家都知道，这款游戏不是单纯的战斗游戏，而是要突出探索和冒险的精神。从这个角度看，它符合我们最初的预期。另外，根据我们的调查显示，两种玩家都有。更有趣的是，在这两者以外的很多人——也就是以前不玩网络游戏的人，在这款游戏中的比例也很大，他们很可能是被亲戚朋友吸引进来的吧。

大众软件：《大航海Online》是按照什么样的顺序开发新的区域资料片呢？

渥美贵史：由于这个游戏本身未开发的区域非常广阔，我们每一个新的资料片开放的区域也就没有必要按照固定的顺序来进行，这样也可以给玩家留下更多的期待。

大众软件：《三国志Online》近期进入测试阶段了，上野先生就这款新作还有什么要对中国玩家说的么？


站在光荣公司的大楼上，眺望城市的夜景

上野彰三：目前我们还是先以日本市场的成功落地为目标，打好基础，然后再根据其他国家和地区的特点做出改进。另外我想告诉中国玩家的是，《三国志Online》和《信长野望Online》是完全不同概念的网络游戏。它不是一款MMORPG，而是一种新形态的网络游戏。更具体的内容，还是要等玩家们亲自来体验了。

光荣确实是一家不同的公司。人们在他们的历史题材游戏中不仅培养出了对历史的兴趣，也培育出对这家企业的忠实感情。在采访结束后的闲谈中，光荣第4软件事业部部长藤重和博也说，如果不是因为《信长的野望》和《三国志》，他是不会来到光荣工作的，而且他也认为，与网络游戏相比，单机游戏的开发更为有趣。P



南梦宫万代 NAMCOBANDAI

南梦宫万代在TGS 2007上推出的游戏有50余款，其中大部分可以试玩。其中最抢眼的作品是Xbox 360上推出的《皇牌空战6——解放的战火》（ACE COMBAT 6）。另外《美丽块魂》与《网球高手3》的试玩展台也一直被玩家所包围。《火线危机 4》（Time Crysis 4）是针对光线枪的PS3平台大型射击游戏，也是南梦宫万代展台上欧美风味最浓的作品。而针对Wii平台推出的类似跳舞毯的踏垫类游戏《家庭训练器——运动天地》则是针对女性和儿童推出的健康游戏。它对于训练儿童的手脚协调配合能力具有一定的好处。



《山脊赛车》的代言人永濑丽子，她变成真人了



别有洞天的展台设计



南梦宫万代展台上的公司标志非常醒目





这位老兄在聚精会神地狂打《火线危机 4》，他用的就是PS3的新版光线枪GUNCON3，适用于CRT、LCD和PDP屏幕

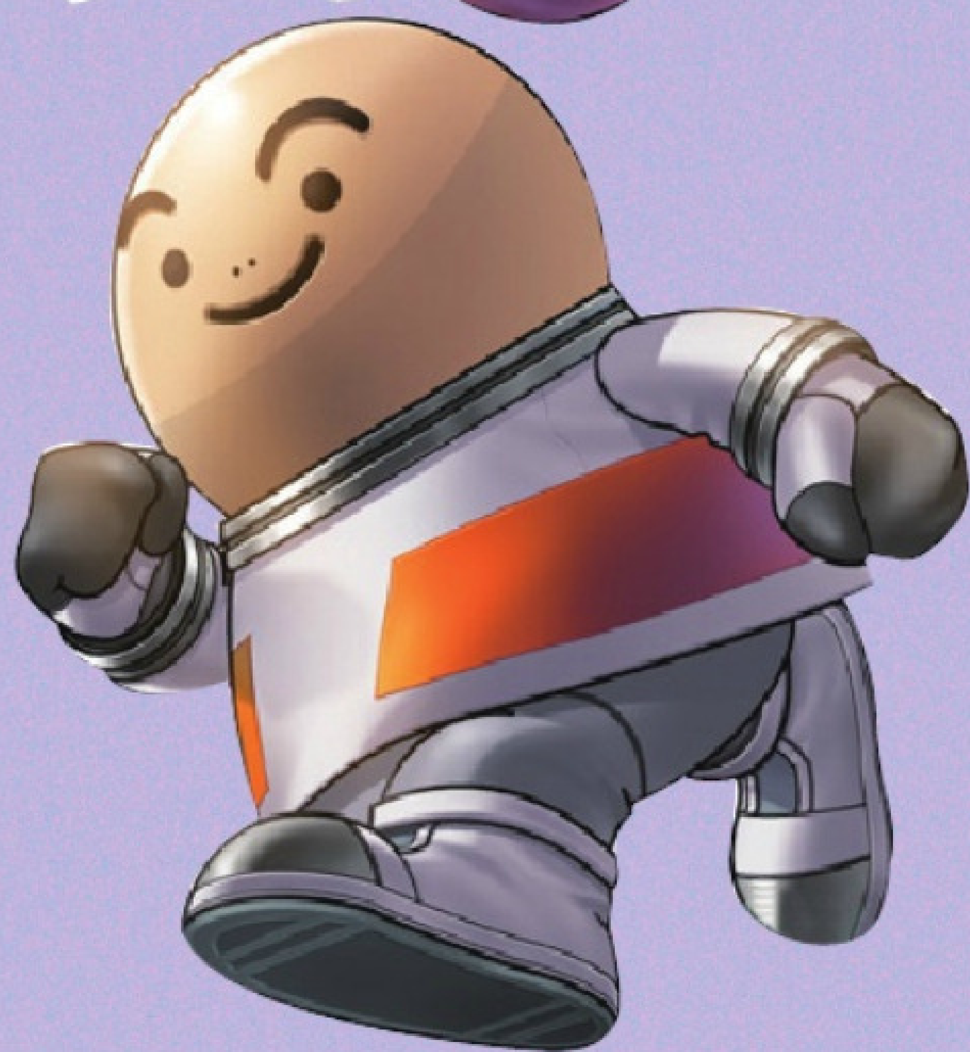
旅日花絮

红瓶蓝瓶

上次来到东京，我就提到过能量饮料的问题。这次到了日本，采访组的3个人做好准备，从一开始就提早准备，以防不测。说实在的，要说这东西真起到什么具体作用，是不是消除了我们的疲劳，几个人谁也不敢肯定。虽然我们谁也没指望能跟广告里一样，喝下去眼睛里就冒火光跑几万米不喘气，但服用两三天之后，谁也没觉得自己疲劳有什么太大的缓解，每天还是累了个贼死，这就不免让人起些疑心。但转念一想，若不喝这些能量饮料，说不定就是真死了。所以虽然大家谁心里也没准谱，但本着聊胜于无、死马当作活马医的指导思想，我们还是每天坚持服用能量饮料。而且随着时间推移，饮用频率愈发频繁，从最开始每天晚上喝一瓶，发展到后期两三小时喝一瓶，不管怎么说，最少从心理上也是个安慰吧。

最有效、也是最难忘的一瓶能量饮料，是在我们结束采访准备启程回国时在电车月台上喝到的。那时采访组3个人已经精力全失，每人拎着一大包资料跌跌撞撞，貌似行尸走肉。就在此时，我们在月台上的自动贩卖机里发现了一种我们没有喝过的能量饮料，投硬币买一瓶放在手里细细端详，发现瓶子上写着一些诸如“一人一日一回饮”“药用”之类看上去很棒的说明文字。我等3人见之大喜，每人买一瓶饮尽，不多时就感觉到血液上涌心跳加快，疲劳消没消除不得而知，头倒是晕了不少。四五个小时之后回到北京，12点到家，直到凌晨3点还不能入睡。第二天回想起来，或许能量饮料也分不同作用，而我们这最后一次恰好误喝了增强兴奋的饮料吧。

光荣 KOEI



《奥普纳》，好可爱的小男生

光荣公司在TGS上的影响力远非E3所能比。它的展台占据了1号展厅最枪眼的位置，分为上下两层。展台中置大屏幕循环播放它的主打作品，其中包括3部分内容：PS3和Xbox 360平台上推出的《真·三国无双5》《百年战争》（Bladestorm）、Wii平台上推出的《战国无双KATAN》《奥普纳》（Opoona）以及PC平台上的网络游戏系列。预定在11月发售的《三国无双5》突出的是一些例如攀爬、游泳等新的动作概念，在新一代主机上的画面表现，自然也更上一层楼。《百年战争》是以英法百年战争为背景的场面极其火爆的大型战略游戏。《战国无双KATAN》是专门针对Wii特殊的蓝牙手柄操作而设计的“无双”系列最新一代作品，劈砍动作要结合玩家的肢体动作来进行。而《奥普纳》则是造型异常可爱的幻想题材RPG作品，人物造型几乎一看就使人钟情。这款作品预计在11月1日发售。网络游戏方面，《信长的野望Online》和《大航海时代Online》分别推出了自己的最新资料片，而《三国志Online》则是配合9月27日推出的公测而展示的。

光荣其他推出的主要作品还包括PS3和PS2上同时推出的《马场大亨4 2007》以及相当多的手机游戏。

本次TGS光荣推出的主打口号是“PLAY！KOEI！”，突出了一种“光荣游戏并不深奥，可以轻松上手”的理念。



《马场大亨4 2007》的画面也如此细腻了



《百年战争》的画面使人联想到光荣早期的一些西方题材作品，只是画面不可同日而语了



“无双5”，赵云在爬梯子，不知他要干吗



一水儿的时尚女青年，正在《真·三国无双5》里面狂砍（3个人的背包还真风格不同呢），真暴力



光荣公司的开创者，襟川夫妇也来到现场了

SNK PLAYMORE



中国玩家最熟悉的日本厂商之一SNK PLAYMORE本次TGS上推出了《合金弹头7》（Metal Slug 7），居然是在NDS上推出的。此外还在Wii平台、Xbox Live Arcade和PS2上推出了《拳皇》《合金弹头》《饿狼传说》《世界英雄》和《侍魂》等经典游戏的复刻作品。怀旧的玩家一定要留心收藏。

冷冷清清的展台，每个看到你的工作人员都在热情地招呼去你试玩，恍惚间使你回忆起过去在游戏厅里度过的时光

微软 Microsoft

最后谈一下微软的展台。微软在这次TGS上的展台规模可以说是最豪华的，凡是在XBOX360平台上的游戏，都有试玩，有些日本厂商开发的游戏，即使在本厂有试玩展台，在微软展台也设有重复的试玩台。究其原因，是因为TGS的日本风味很浓重，在这里根本看不到诸如EA、Ubisoft、Sierra等欧美厂商的展台，这些厂商的作品展示主要通过XBOX360来进行（此外，SONY的PS3上也有部分展出）。另一方面，作为PS3的主要竞争对手，微软也必须让XBOX360能最大限度进入日本玩家的内心。所以展台布置也可谓不尽心。除去刚才提到的XBOX360平台上推出的日系大作外，微软展出的作品中，以Ubisoft 的《刺客教条》（Assassin's Creed）、《迷失的奥德赛》（Lost Odyssey）、《光晕3》（Halo3）和PGR4最为热门，这和今年E3上受到的关注类似。



微软不知该怎么布置自己的展台好了



Games for Windows是微软今年重要的宣传点之一



想玩《鬼泣4》在CAPCOM那里排不上队？别急，微软这边也有试玩的

整体来看，今年的TGS虽然规模有所扩大，重量级作品相当密集，但这些作品中却很少看到新面孔。各大游戏开发商，虽然都有象征性的主打新作，但均无太大特色，有些从目前的影像宣传资料来看，这些新作的风格还都有些相似，而且新一代主机所能提供的强大机能，使这些游戏轻易就可以做出华丽的视觉效果，看多了也造成了一定的审美疲劳。能使记者兴奋一下的亮点，主要还是Wii崭新的操作方式所带来的变化，以及索尼与微软的豪华展台所带给人的视听刺激了。当然，这只是从一个记者的角度来看，对于某个游戏系列的狂热爱好者而言，TGS仍可谓是一场持续4天的狂欢。狂热的玩家们仍不知疲倦地排着队，就为进到一个小黑屋子里看一遍自己喜欢的游戏宣传录像。就拿笔者的两位同仁来说吧，不知为什么，这两位仁兄每天都要分别在科乐美和微软的展台前试玩一遍《实况足球2008》，就好像这个游戏参展期间仍每一天都有新的改进似的。

总而言之，系列作品成为游戏公司绝对的主角——这也是游戏产业高度发展、高度成熟的一种表现吧。

Showgirls







本来今年是不想为这些美丽的展会女郎们单独留出页面来了，可是专题排版快完了，发现还有这么多可爱的女孩没出来露一面，无论如何也不忍心。其实她们都很敬业的，从早上一直忙到下午，还要保持相同的笑容，而且她们介绍起自己公司的产品来毫不含糊，这点国内的Showgirl们还差得远











旅日花絮

游戏在日本

今年来到日本，发现电车上玩游戏的人少了不少，回想去年，每坐一次电车，总能遇到一两个手持NDS的乘客，戴着耳机聚精会神。难道日本也有赶时髦一说？后来和日本光荣公司的相关人员闲谈，又无意间讨论起游戏在社会中的影响，光荣公司的一位日本职员给我们普及了一下日本国情。这位朋友说，现在日本社会对玩游戏的人也并非全然接受。细问原因，对方表示，日本青年对体育活动的热情相当高，如果一个青年人没有现实生活中的朋友、不常出去活动，只是闷在家里玩电子游戏，通常会被其他同学看不起。这话说起来倒是没错，可是再回头想想，在国内又有多少地方能让青少年放学后运动运动呢？





I'm not a plastic bag (我不是塑料袋)

■ 北京 青枚

i'm not a plastic bag!

这是本年度英国最流行的一款时尚包包上面的字样。用厚棉布制成的这款时尚简约的包包在设计之初就是为了要满足不管穿什么衣服都能搭配合适的需求，它的时尚感和实用性是毋庸置疑的。然而让这款包包一面世就被一抢而空，在香港甚至出现了要排长队购买的盛况的，却是包包上面的这排漂亮的花体字：我不是塑料袋！

采购自备购物袋，也许是我们能为环保做的第一步。须知一个塑料袋需要1000年时间才能被降解，按照我们现在使用塑料袋的频率来计算，1000年后，当第一只塑料袋被彻底降解的时候，我们这个星球的表面上大概已经被“白色污染”覆盖了。

让我们就以这款包包开始，来一次环保之旅吧。

一、国际性环保组织

★绿色和平组织 <http://www.greenpeace.org/china/zh/>（图1）

大概没有比绿色和平组织更为人所熟知的环保组织了。绿色与和平这两个象征着当代人类社会最高级愿景的词汇，正是由于1971年这个组织的出现才逐渐成为世界的主题。

“1971年，一小队以‘绿色与和平的未来”为愿望的行动者，驾驶一艘小渔船从加拿大温哥华出海。这批行动者是绿色和平的创始人，他们坚信：很少人也可以引起改变”——摘自绿色和平网站。

绿色和平的第一次任务是“见证”核试验，在此后的近40年时间里，他们以“和平”的手段在全世界范围内推动着保护森林、关注食品安全、反对核试验、制止捕鲸、消除有毒物质及阻止气候变化等项目的进行，并曾经为此付出了生命的代价。但来自各方的阻力并没有能延缓他们的脚步，目前，绿色和平组织已成为世界上最大和最具号召力的环保组织。



绿色和平组织在全世界40个国家和地区都设有办事处，并且面向全世界各地招收全职工作人员和义务工作人员。

在绿色和平组织的中文网站上，陈列有该组织自成立以来的大事记录和他们的成就纵览。绿色和平组织每年发表的年报及目前正在进行的项目介绍，网站的访问者可轻而易举地了解到绿色和平组织正在做什么及如何去做。

不要以为绿色和平组织总是做一些抗议核爆或阻拦捕鲸之类的大型行动，事实上，绿色和平所关注的话题影响我们生活中的方方面面，比如歌星王力宏的号召歌迷拒绝一次性筷子或电子环保企业排行榜等，只要是与环保相关而绿色和平认为有必要广而告知的新闻，在他们的网站上都可看到，而且是在相当醒目的首页位置。

这也正体现了绿色和平组织一切以环境为先的理念。绿色和平网站是极少数将首页的醒目位置留给非自家活动项目的主题网站，这种无私无论从哪个方面看都是难能可贵的。



★世界自然基金会<http://www.wwfchina.org/>（图2）

至少北京的市民应该对这个以大熊猫作为标志的组织不陌生，在过去的一年里，该组织的广告遍布北京市的各个地铁站，美丽的自然风光和那只憨态可掬的大熊猫让许多人都在发问：WWF到底是个什么样的组织？

如果世界自然基金会这个名字所能提供的信息不够丰富，那么多年来它所致力于的目标多少应该能说明一些问题：

· 保护世界生物多样性；
· 确保可再生自然资源的可持续利用；
· 推动降低污染和减少浪费性消费的行动；

在WWF的网站上，有关于这个全世界规模最大的非政府环境保护机构的8个主要项目的介绍：物种项目、淡水项目、森林项目、教育与能力建设项目、能源与气候变化项目、野生物贸易项目、政策项目、企业合作项目。

单从这些项目上，我们就可清晰看出世界自然基金会所关注的是这个星球上最为普遍和急迫的环保难题：物种灭绝、淡水危机、森林减少、能源危机、气候变化等。与此同时，持续性的发展和教育，针对各国政府的政策层面的工作等长远且具战略性的工作也在进行中。

环保并不仅仅是举着抗议的牌子游行示威，游说政府进行积极的合作和长远的发展规划也许更能解决问题。

WWF网站最值的推荐的是他们的专题。由WWF发起的各种新颖且意义深远的活动实实在在地告诉人们他们是如何在努力让这个世界变得更美丽。



★珍·古道尔研究会 <http://www.jgichina.org/chineseHome.html>（图3）

这个组织的创办者实在是太有名了，以至于不得不将她的网站放在第3位来介绍。这位传奇女士就是珍·古道尔博士。如果各位对这个名字还没有印象，那么多少应该对若干年前就被中国各大媒体广泛报道的深入非洲丛林研究大猩猩的英国女士有点记忆吧。没错，珍·古道尔女士就是那位在非洲丛林与大猩猩朝夕相处了40多年的享誉国际的科学家。

珍·古道尔研究会由珍·古道尔博士创办，以支持她正在进行的野生动物研究工作，通过提升个体的力量，在世界范围传播环境保护的意识。通过一些关怀行动，改善所有生物的生存环境。



珍·古道尔研究会在中国最主要的一个项目是“根与芽”，是1991年珍·古道尔博士和一群希望给自己社区带来变化的学生建立的。根与芽项目本着每个人都可以带来改变的理念，如今已发展成为了一个全球项目。与其他大型环保项目不同的是，“根与芽”项目表现出了一种颇具草根性的进取风格。它的主要目的就是通过在青年人中间组建“根与芽”小组，利用课外时间参与到社区及地方性的环保活动中来。从小事做起，从自己做起，由己及人，推广环保的理念和生活习惯。

“根与芽”不涉及政策层面的努力，更多的是深入民间，发动个人的力量。

也许正是源于这种草根特性，“根与芽”项目在中国的中文网站采取了中国网民更青睐的博客形式，在百度博客中开设，以快捷实时平等的姿态随时对项目筹备进行跟踪报道。在这个博客中，人们可看到一些切切实实在进行的工作，感受到的是一种真切而热烈的气氛。也许创办者选择博客这种模式，正是看中了它这种传统官网无法企及的亲民和便捷吧。

另外说一句，“根与芽”博客的名字也十分的亲民：根与芽黑板报。（图4）

二、区域性环保组织

★三江源生态环境保护协会 <http://www.snowland-great-rivers.org/>（图5）

可以毫无保留地说，我们居住的这个星球上，再没有比三江源更美丽的地方了。所谓三江源，即位于青藏高原腹地，青海省南部的一片汇水区，总面积约30多万平方公里，占据青海省总面积的43%，行政区域涉及包括玉树、果洛、海南、黄南4个藏族自治州的16个县和格尔木市的唐古拉乡。这里是长江、黄河和澜沧江的源头。“黄河之水天上来”，这里最高可达海拔6000多米的高度，相对于三江中下游地区，可不就是如天之高，如天之远么。（图6）





三江源是世界上高海拔地区里物种多样性特点最显著的地区。遍布着河流、湖泊、湿地、草原、高山和冰川的三江源地区也是珍稀野生动物的天堂，我们所熟知的藏羚羊、野牦牛、神秘的雪豹

和岩羊等动物都世代在这片地区繁衍生息。（图7）


康区著名神山——朵朵觉悟神山


自然的膜拜



智慧的绽开

历史上，三江源曾是水草丰美、湖泊星罗密布、野生动植物种群繁多的高原草甸区，被称为生态和生命的“净土”。但现实情况却不容乐观、令人惊醒。近几十年来，由于天灾人祸等许多自然和人为的因素，整个青藏高原的生态环境已在明显恶化，形势日益严峻。随着气候变暖，冰川雪山的萎缩和土地的干涸沙化问题已开始直接影响当地的生态环境。加之对森林的乱砍乱伐和盗猎珍惜野生动物等人类行为，导致该地区环境受到严重破坏。

由于中国最大的两条母亲河长江和黄河都发源于此，尤其是黄河接近总水量的一半都来源于这一地区，长江的水量也有29%来自三江源，因此这一地区的环保问题就不仅仅是濒危物种和环境改变等问题了，而是切切实实关系到长江黄河流域居民用水和航运灌溉等国计民生的大事。

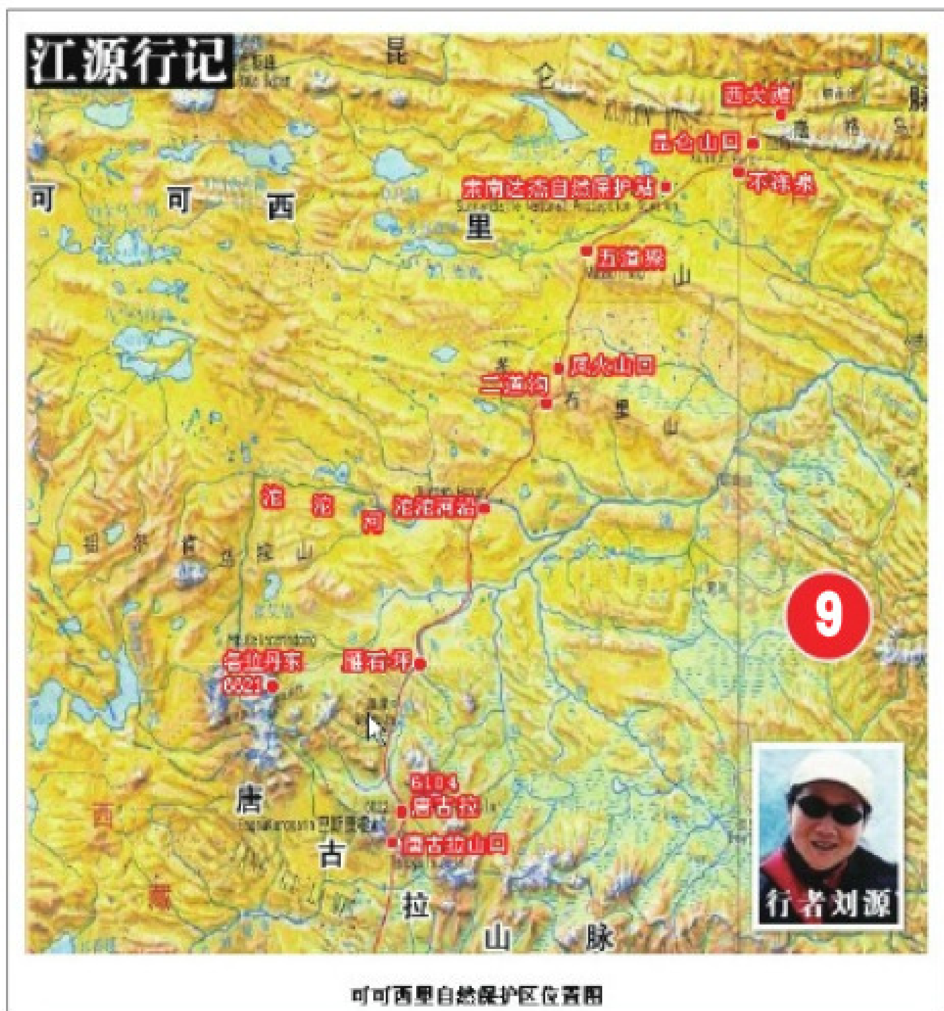
三江源生态保护协会的主要工作除了对当地生态环境的考察调查和宣传之外，还举办各种各样的活动，对区域内的居民和牧民进行教育、发起跨领域的联合行动，比如“牧童+爱心者大行动”和“社区+企业社会责任大行动”等项目，试图将社会各方面的力量结合起来改善本区域的生态环境。

在三江源生态保护协会的网站上，关于该地区的气候、地理、物种变迁等生态资料都十分翔实，网站上更有三江源生态保护协会组织过的几次大型考察调查报告供用户免费阅读。

★可可西里 <http://www.kekexili.com/>（图8）

即使没有陆川导演的那部著名电影，相信人们对可可西里这个充满着大自然神奇造化和浸透着反盗猎者鲜血的名字也不会陌生。“可可西里”一词源于蒙语，意为“青色的山梁”，可可西里区域平均海拔在5000米以上，冰川、河流、湖泊泉眼星罗棋布。这里气候寒冷，空气稀薄，年平均气温仅有零下4摄氏度到零下10摄氏度左右。由于自然环境恶劣，不适宜人类居住，这里成了世界少有的特殊高原风景区。在没有人类活动的环境下，这里生长着许多独特的珍稀物种。但关于可可西里盗猎藏羚羊的故事我们都有所闻，为保护藏羚羊而丧生的索南达杰书记的事迹也在社会上流传甚广，可可西里，离我们其实很近。（图9）





可可西里自然保护区位置图

与三江源网不同的是，打开可可西里的网页，最先呈现在我们眼前的是一片生机盎然的繁荣景象。相对于三江源网的客观和权威来，可可西里的几大主题区目标明确，任务进展步步衔接分毫不乱。这里有关于藏羚羊申吉（申请成为奥运会吉祥物）的每一条进展，也有可可西里志愿者奔赴不同各线的最新消息，更难得的是，这里有大量在可可西里工作的志愿者们留下的日记。

从这些日记中，我们可以真切感受到关于可可西里的一切，这里的雄浑壮阔的自然景观，这里千奇百态的物种，矫健的藏羚羊和美丽的雪莲花，以及志愿者们在这里所经历的身体上的考验和心灵上的涤荡。

在可可西里的网站上，你可以找到几乎一切关于环境保护的非官方活动记录，可可西里网站略显凌乱的页面似乎有一种神奇的力量，充满了诱惑力，那种热闹繁忙的气息扑面而来，令人忍不住摩拳擦掌想要投身其中。







★新疆自然保育基金 <http://www.greenxinjiang.org/>（图10）

想了解不久前被媒体热炒的天山雪豹事件和喀纳斯湖水怪的内情么？新疆自然保育基金也许是个很不错的选择。虽然将这样一个了不起的环保网站作为猎奇的手段有些不大好，可在幅员辽阔、物种丰富、人烟稀少的新疆，即使每一粒黄沙下面都埋藏着传奇的新疆，有太多我们前所未见、前所未闻的传奇发生，而又有谁比对这里一山一水都无比熟悉的新疆自然保育基金更熟悉这一切的呢？（图11）

新疆自然保育基金的网站是国内所有环保网站里办得比较好的一个，这里有着清晰明确的导航和不错的连接速度，一个用户来到网站所想要找到的信息在第一页都能找到。

当然作为一个环保网站，最主要的自然是随时更新公布他们最新的成就和向人们介绍他们进行中的项目。在众多网站中，这个网站的项目介绍也是最有条理的：新疆本地环保团体的能力建设、新疆环境问题的研究和调查、新疆自然保护信息交流——无论你是想要参与其中贡献一份力量，还是想对新疆的环保事业有所了解，这里都能毫不费力地找到所需信息。

最难得的是，作为一个区域性专业环保组织的网站，这个网站并没有摆出一副高高在上的专家姿态，而是切实做到了普及、教育。在首页非常显著的位置上，有一个栏目叫“每月一新疆物种介绍”。虽然只是一个小小的栏目，但可以看得出主办者的细心之处来。因为来到这里的用户也许并不那么了解新疆，发布带着图片的神奇物种介绍是一种主动的姿态，告诉用户这里欢迎所有的人，无论你了解或不了解这个区域。个人认为，也许这是其他的几家环保网站所应该学习的。

除此之外，环境考察日记、区域环保书籍推荐、专家介绍、民间活动推荐等无一不在表现出这个组织的工作翔实深入。另外一个令人印象深刻的地方，则是在首页首屏位置上介绍其他社团信息的栏目，它充分表现出这个组织的气度胸襟。也许正因为这些亲民低姿态和平和的态度因素，整个网站都给人一种赏心悦目的舒适感。

★曾经草原 <http://www.cy.ngo.cn/index1.htm>（图12）

“美丽的草原我的家”，适逢内蒙古自治区成立60



周年，打开电视到处都能看到关于内蒙古、关于草原的话题，这一句简单的“美丽的草原我的家”不知道打动了多少人的心。从小，我们就都会唱“蓝蓝的天上白云飘，白云下面马儿跑”。草原在国人的心目中已经成了寥远旷达的写意生活的代表，有谁能想像没有草的草原会是什么样呢？（图13）



有一部电影《嘎达梅林》（图14），很多人都以为这是一部关于蒙古族英雄的传记，当然这样的理解是没有错的，但除了叙述嘎达梅林的英雄事迹外，这部电影的讨论中心却正是消失中的草原。随着农耕文化对游牧文化的侵袭，许多草原渐渐被侵占开垦为耕地，人们以为能长草的地方就能长出麦子来，然而麦子没长出来，昔日的草原却渐渐消失。嘎达梅林用生命去护卫的科尔沁大草原就有一大片已经被掩埋在黄沙的下面。

我们想要粮食，老天爷却给我们沙子，也许这就是惩罚。

说起关于草原的话题，总是少不了悲壮和悲愤。打开曾经草原的网页，这样的情绪也会扑面而来。曾经草原网站就是一个网站，而不是附属于任何一个组织的宣传平台。在这个网站简陋的页面最上方，飘着这样的一些标题：

“集体土地所有权”

“反渎职侵权”

“内蒙古纪委：占用草场的党政机关和个人务于10月31日前无条件退出”

“70万亩草原为何被开垦？”

从这些标题中我们不难看出，这是一群渴望并愤恨着的人，在寻找所有能够作为武器的帮助，帮助他们找回自己的草原。

“曾经草原”，这个乍看上去很美的名字现在看来更多的是悲伤和无奈。

这是一个如此简陋的网站，在这里你找不到关于区域的介绍甚至是关于草原的介绍，也看不到物种的图片和志愿者的影子，这里似乎是被遗忘的角落里的人们发出的唯一呐喊声。

整个首页的主体，除了凌乱的草原相关链接之外，就是最新的关于草原的媒体新闻：《别让草原成为废墟》（中国环境报）、《关注立法-特别报道》（CCTV-今日说法）等。

我并不是在评判什么，所有对于网站的评价和对于环保组织的期盼在这里都用不上，因为这个网站更像是草原牧民的互助会，那一个个带着浓郁奶香味道的友情链接更像是互助会成员的签名。

在这里能找到许多关于草原变迁的资料，尽管都是以简陋的方式呈现出来的。真心希望，草原不会真的远离，草原不会有朝一日真的只能是“曾经”。



三、专题网站

★自然之友 <http://www.fon.org.cn/index.php>（图15）

几乎中国所有环保网站的友情链接中都会看到自然之友的身影，这个组织在国内的影响力可见一斑。

成立于1994年的自然之友十几年来已创办非政府环保组织十余家，会友多达8000多人，在全国各地的环保阵线上都能看到他们的身影。

要了解这个组织，不妨先看看它的自我陈述：

愿景：以环境教育和自然保护为基石，建立和传播具有中国特色的绿色文化，促进可持续发展事业。

目标：具备良好的公信力，创建公众参与环境保护的平台，培育中国民间环保力量。

定位：推动完善公众参与的理念、制度、途径和进程；敏锐有力地发现中国可持续发展事业中的前沿课题；集合自身和各方力量推动观念、知识传播、推进制度的创新和实践；创建成为一个集调研、倡导和行动的公共平台。

优先行动领域：环境教育、自然保育、公众参与。

可以看出，自然之友的工作重点在于民间，发动教育培育民



间的环保力量，在公众中建传播环保观念。他们的活动项目介绍中，既有类似秦岭保护区项目这样的大型环保活动，又有中国乡村教师培训这样的以教育为手段的切实可行的项目，更有青少年活动营之类深入到人们身边的活动，可谓海陆空全面出击。

自然之友的网站在所有网站中属于最完善成熟的一类。简洁清新的风格、简明扼要的题目让人们对于他们的工作一目了然的同时，也有着跃跃欲试的冲动，想要成为其中一员。不必远途跋涉到千里之外，也不必冒风雪凛冽之苦，只要动动手，积极参与社区活动就能对环保做出一份贡献，何乐而不为。

然而自然之友最有特色的，却是他们的“会员之家”。

很多公益性组织都缺乏一个友好的会员交流平台，天南海北的会员疏于交流沟通，导致不少人入会等于退出。自然之友的会员之家却切实给人一种家的感觉，无论是新进会员还是老会员，都可从那些轻松活泼的环保话题里得到一份享受。此外，主题小组也是有效组织会员活动的一种手段，至少由此可以看出自然之友对于3000名活跃会员的组织能力是出类拔萃的。



16

★地球纵观<http://www.earthview.org/>（图16）

在所有的环保网站中，也许地球纵观的出现是最令人欣喜的。这并不是因为地球纵观有过什么样令人叹为观止的成绩，或者他们组织的活动产生了多大的影响。地球纵观注定将与这一切衡量环保组织的标准无缘，因为它并非一个环保组织，而是一个环保主题的数字图书馆。



17

打开地球纵观的首页，人们很可能惊讶于地球纵观的藏品之丰富，继而怀疑这些极富吸引力的影片资料是否真的能观看到，网络上以目录来吸引人的高门槛太多了。其实使用地球纵观的数字影片库非常简单，只要简单注册，填写自己的邮箱设置密码，并填写自己的真实姓名后，就可以进入“地球纵观环境科普数字图书馆”，使用超级搜索功能，找到你想要观看的影片。影片质量相当不错呢。

除了数量庞大种类繁多的环保影片外，地球纵观还提供数字图书和最新相关文章的在线阅读，只要下载安装网站上所提供的浏览器就可使用了。（图17）

之所以说地球纵观的出现令人欣喜，是因为这里提供了系统的、全景式的环保课题研究资料。从最全面的资料信息到最新的理论观点，从专业的调查报告到简单的生活窍门这里应有尽有，且不设门槛，任何有意愿关注环保的人，无论是远在青藏高原还是身处首都北京，只要能连上互联网，就能便捷地得到丰富的资料。这样的网站出现，不仅仅是方便了环保者的工作，更对环保的普及教育有着重要的帮助。



环保有时看起来似乎离我们的生活挺远，那些濒危的物种也许我们一辈子也不一定看见过一次，还有那些环境的危机，似乎对我们的生活没有造成任何影响，所以总是听见有人说只有有钱没事儿干的人才环保。其实环保对于我们的这个地球来说已经是迫在眉睫了，难道你不觉得天气一年比一年热么？还有无锡居民自来水管里流出臭水和深圳河永远清不完的淤泥，这一切又何尝不是环境问题呢？环保可大可小，大到人们为了保护藏羚羊付出生命，小到我们去餐馆用餐时换一双消毒筷子或在超市少用一个塑料袋。环保还可以很时尚，比如去买一个环保包包，加入“I'm not a plastic bag!”一族。P



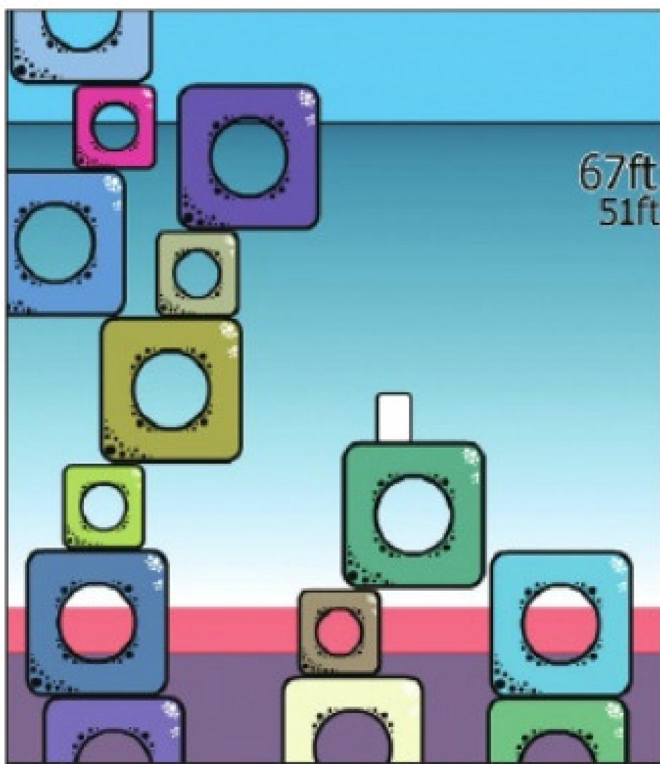
■ 北京 fly

周末回家看望父母，由于笔者工作的关系，年近六旬的老父对游戏这个产业的发展投入了不少的关注度。除了关心国家政策、台海局势、朝核问题之外，自然也会和儿子聊聊中国游戏产业的问题，也问问国产游戏发展、网游货币交易、游戏产业状况、行业流程规范之类我了解或未知的玩意。对于一个连使用电脑看电影都要用纸笔来记顺序的老人来说，和另一个在游戏行业厮混了七八年的年轻人讨论这些很有些滑稽，大家也都知道有很多东西你对一个完全不了解游戏和电脑的人说根本就是无从解释。可我每每看着他一本正经地提出这个问题那个建议，总有些不忍敷衍，于是我也一本正经以最通俗的语言向他解释。到最后往往是激烈的争论，其焦点在我看来也很无厘头。争到最后，有时候母亲会出来参与，以她一些停留在20世纪五六十年代的思想反问我一些超级古怪的问题。比如“中国的难道一定不如外国？”“要在毛主席那会他们肯定会……”“谁让你们不关心政治”等，每每让我张口结舌无言以对。

不过很有趣。

是男人就上100层

http://www.funny-base.com/games10/avalanchegame.swf



很早以前非常流行“是男人就如何如何”的小游戏，比如“是男人就坚持5分钟”，实际上就是一个锻炼反应能力的躲避游戏。又比如“是男人就下100层”和“是男人就上100层”，其实也就是非常简单的蹦极，只不过一个向上蹦，一个向下跳而已。搞得很多倘若真坚持不住5分钟，抑或上不了下不去100层的玩家，就真以为自己不是男人了。当然，女性玩起来更理直气壮一些。起这种名字无非就是想表达本游戏非常简单，轻轻松松随便动动手指头就能达到“是男人”的标准。然而这类游戏大部分都很有难度，就那个躲避类游戏来说，别说5分钟，大部分人能坚持1分钟就算非常不错了。再恶俗一点，就是引着男男女女往“那个”方面去“邪恶”一下。套用网上起名的另一个标准，“妈妈告诉我现在名字起得太短是不会引起别人注意的”，用名字吸引些眼球罢了。本游戏基本和“是男人就下100层”一个概念，玩法也差不多：←、→、↑分别控制左右移动和跳跃。这里有个技巧，跳起来以后按住←、→可以吸附住方块，再迅速按下↑还能再次跳起，以此来继续攀高。只要别给落下的方块砸死，也别让上涨的水淹死就行。注意，游戏中左右是互通的。

王国的兴起

http://www.funny-games.biz/swordsandsandalscrusade.html

看起来是个类似《全面战争》的回合制游戏，但又缺少了建设和建筑元素，也许到了游戏后期会出现吧，只是笔者没有玩得很深。游戏初期就是到处占地盘以增加回合收入，然后造兵去进攻敌人。胜利条件有很多种，比如金币达到某一数量，或者占领了敌人的首都，又或者消灭了敌人一定数量的军队等。每过一关会奖励一定的点数。点数可以用来提高某些技术，比如Mercantile（商业）、Leadership（领导力）、Airstrike（空袭）、War Drums（战鼓）等。鼠标移上去会有每种技术的解释，英文比较不错的读者可以研究一下各项技术的特点和优势，英文不好的只好祭起《金山词霸》之类的软件了。游戏初期并不是很难，只是让你初步了解这个游戏的系统和玩法，多理解游戏中技术的应用。好在这个游戏可以存盘，适合休闲玩家能够比较深入一点地玩下去。



气球塔防

http://www.funny-base.com/games10/bloonstd.swf



相对于以前推荐的塔防类游戏，这个游戏玩法非常简单。之所以推荐，是因为在玩的时候如果打开音响效果，会显得非常喜气。气球一个个乒乒乓乓响个不停，很有节日气氛。游戏中共有5种塔：普通塔、群攻塔、冰冻塔、炸弹塔、超级塔。除了炸弹塔和超级塔，每种塔又可以进行两种升级：一个是射程，一个是速度。而炸弹塔可以升级射速和炸弹威力，超级塔只能升级一个——射程。游戏的气球则按颜色分为5种：红色最低级；蓝色被打爆后分出红色；黄色速度最快，被打爆后分出蓝色；黑色被打爆后分出黄色；白色被打爆后分出黑色。由于气球就那么几个种类，所以面对玩家越来越密集的塔群，每回合气球的数量也越来越多，出了超级塔也未必可以高枕无忧。

俄罗斯方块地球第一人

http://www.youtube.com/watch?v=jwC544Z37qo



俄罗斯方块，一个既耐玩又俗透的游戏，只要接触过游戏的人，都应该玩过它。面对现在制作越来越精美华丽、内容越来越庞大复杂的游戏，俄罗斯方块以它奇特的魅力保持着奇特的生命力。说奇特，是因为它已经不如以往火爆，毕竟现在玩家可选择的游戏太多了，电脑游戏、游戏机游戏、街机游戏自不必多说，连在手机上玩俄罗斯方块的人都不多了。同时也是因为它的顽强，玩的人虽然不多，但并不代表没有。每个机种又都可看到各种版本的俄罗斯方块，不会玩甚至没玩过它的人简直可称之为没玩过游戏。以前也见过不少俄罗斯方块的视频，但都比较普通，最多也就是在速度超快的时候以更快的反应和操作来玩，然后便宣称史上最强之类的。今次给大家推荐的，不仅速度快，而且已经达到了另一个出神入化的境地——盲打。在视频的最后，画面的所有方块全部隐藏，包括正在下落的，仅告知将要出现什么形状的方块。而视频中的玩家仅以记忆背下方块的位置、格局，进行盲打操作，并以这种操作在最快的难度下坚持了数分钟，最后居然还要攒竖条！Is That Human？笔者在佩服这名玩家之余，对这台俄罗斯方块街机的按键灵敏度更感到惊讶无比。

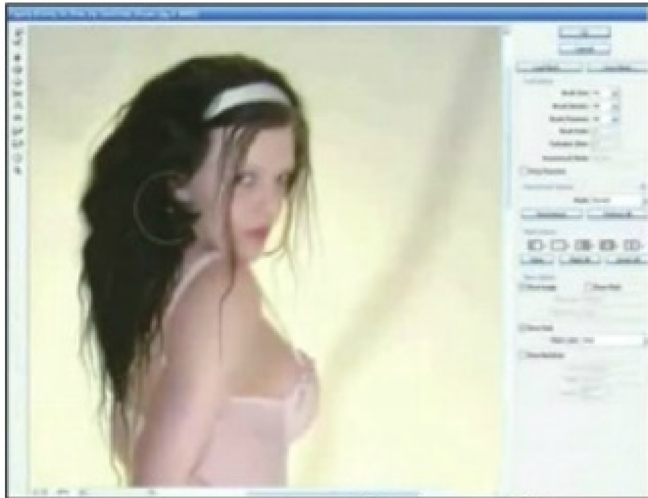
非常娴熟的职业玩家

这是个系列作品，到目前为止一共有5部，分别是“非常娴熟的英俊的职业玩家为你讲解战歌峡谷（http://www.56.com/u39/v_MTYzNzM0ODQ.html）”、“非常娴熟的英俊的职业玩家为你讲解阿拉西盆地（http://www.56.com/u12/v_MTY3MjU5ODU.html，http://www.56.com/u78/v_MTY3MjcxMDc.html）”、“非常娴熟的英俊的职业玩家为你讲解奥特兰克大战场（http://www.56.com/u92/v_MTY5MzQwMDk.html，http://www.56.com/u61/v_MTY5MzQxNTQ.html）”、“非常娴熟的英俊的职业玩家为你讲解野外PVP（http://www.56.com/u51/v_MTc5MjEzMjg.html）”、“非常娴熟的英俊的职业玩家带你畅游银月城（http://www.56.com/u93/v_MTg1NTgyMjY.html）”。这里每个标题中都有“非常娴熟的”“职业玩家”，是因为视频制作者在视频解说中一而再再而三地强调，“作为一个职业玩家”，“使用技能非常娴熟”、“长得非常英俊”。当笔者看到他的第一个“战歌峡谷”视频时，感到玩“魔兽”居然还有如此上等之人。看到一半才哑然失笑，原来这是一个充满恶搞精神的视频作品，模仿猫扑网“蠢爸爸为你讲解游戏”系列视频。不过这个视频的特色在于作者不时在解说中的自我调侃、自我幽默。比如“职业玩家经常以一敌百……哎呀……职业玩家被人打死了”，“一般玩家都不会找到这个NPC位置……职业玩家也找不到了”，“这个NPC以前是露骨头的，现在怎么长肉变胖了（意指魔兽亡灵和谐事件）？”“我决定干掉他！大家可以看看……猪都被我打死了……”，“就算是在黑白的情况下，职业玩家依然非常英俊。”而且他的说话风格和特点也十分有趣。在他的Blog中很多人都提出意见，希望他把解说中的咂嘴毛病给改了。笔者倒觉得这是个标志性的特点，应予以保留……不过比较可悲和遗憾的是，通过笔者在各视频站点对“职业玩家”这些视频的回复帖子来看，能够理解这种夸张幽默和恶搞精神的网友越来越少，大部分帖子都充满了攻击性和侮辱性词汇。



美女是这样“炼”成的

http://www.56.com/u44/v_MTUwMTgyMDE.html



Photoshop的最高境界分两种，一种是创作，一种是修改。不过Photoshop作为一种平面创作工具似乎不如Painter、Illustrator应用广泛，而修改可算是Photoshop的拿手好戏。这段视频为大家演示了在高人手中的Photoshop是如何把一个肥婆变成窈窕女郎，非常娴熟非常职业。原始照片和最后效果的对比差别之大，令人大跌眼镜。在这种高超技术条件下，也许现在也没有什么所谓的“美女照片”是真实的了。虽然那个用来演示的翘首弄姿的胖胖模特照片略有十八禁的嫌疑，但请诸位读者保持批判的眼光，以纯技术的角度去欣赏、学习高手的操作和技巧。P

网络天"下"
——视频下载软件对比

■贵州 逍遥

在下载软件中，其实还有一类没有占据主流，但将很可能成为下载软件创新引爆点的无名之辈，这就是以FLV视频为主的视频下载软件。与迅雷、FlashGet之类的下载软件相比，Flash视频下载软件，仅能下载网络上特殊视频分享网站的视频，但在视频发布与共享十分火暴的网络上，Youtube、土豆网等视频站点的火热证实了视频下载成为上网用户越来越迫切急需的要求。今天我们就对比较流行的几款Flash视频下载软件进行一次评测对比，同时也一窥未来下载软件的可发展创新点。

参评Flash视频下载软件：

①软件名称：疾风视频v1.2
下载地址：http://download.jifeng.com/download/jifeng(jifeng.com)-1.2.16.exe

②软件名称：激流神探（Riptide Monitor）v1.06
下载地址：http://www.colorwo.cn/download/Monitor/Setup.exe

③软件名称：维棠（ViDown）FLV视频下载v0.8.4
下载地址：http://cn.vidownonline.com/data/ViDown_0.8.4_setup.exe

④软件名称：灵狐网络视频下载大师v2.6
下载地址：http://www.qqtag.com/ringfox/ringfox_videodownload.exe

⑤软件名称：VideoGet v2.02.30
下载地址：http://nuclear-coffee.com/videoget/VideoGetInstaller_trial.exe

⑥软件名称：FLV Downloader v1.01
下载地址：http://www.zbusoft.com/download/FLVDOWNLOAD10/FLVDownloadSetup.exe

评测环境

网络环境：电信ADSL宽带 1MB
测试平台：WinXP操作系统
系统配置：Pentium D 双核 2.8GHz
金士顿DDR II 3GB
希捷硬盘 160GB

Flash视频下载软件的评测，有一些项目受到网络环境的限制，如下载速度、所支持的站点等，因此本次测试是在电信ADSL宽带网络中进行的。Windows Vista系统的流行已经开始，但支持Windows Vista系统的Flash软件还不是很多，因此还是选择在WinXP系统平台中进行测试。至于电脑系统硬件环境，对于Flash视频下载软件的测试影响并不是很大，软件能正常运行即可。

软件界面与易用性

其实在网上都有许多在线的Flash视频下载工具，可以将Flash视频播放地址转换为真实的下载地址，只不过操作太麻烦。而作为一款本地客户端型的Flash视频下载软件，首先要求的当然是软件操作的方便易用性，可快速进行Flash视频下载。

1.疾风视频

"疾风视频"提供了绿色版和安装版两种版本，安装操作也很简单。执行疾风视频后，在屏幕右下角的系统托盘会出现疾风视频的图标，疾风视频即可自动开始监视视频下载链接并进行视频播放加速了。"疾风视频"的界面比较简单，只有一个下载任务列表框。

使用前可进行一下简单的设置。点击工具栏上的“设置”按钮，在弹出对话框中，可设置硬盘缓存路径和视频保存路径，并可根据自己的硬盘空间大小设置缓存空间的大小。





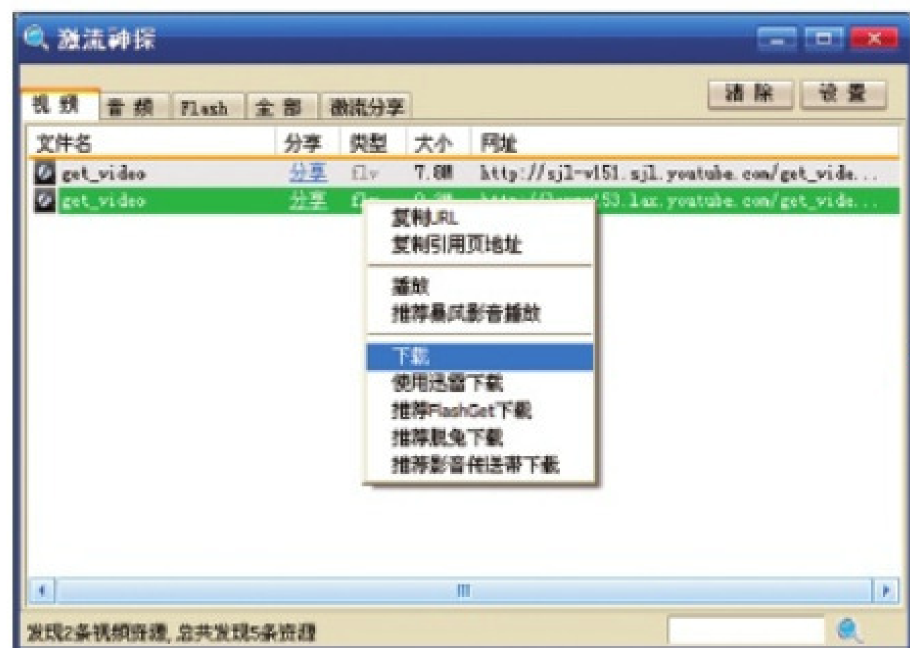
用浏览器打开Youtube或任意的Flash视频网站，播放某个Flash视频进行浏览，此时可在疾风视频程序窗口列表中看到正在播放视频节目的文件大小、下载进度、下载速度等信息，疾风视频会在视频播放过程中自动对视频进行加速。关掉视频播放窗口或播放其他视频，刚才的视频依然在继续下载。下载完成后，右键点击此视频节目名称，在弹出菜单中选择“节目另存为”命令，即可将视频进行保存。

2.激流神探

激流神探安装很简单，完成后执行软件，可看到激流神探的程序界面也非常简洁。在程序窗口中，设置了几个标签页，在标签页中分类显示不同的网页资源列表。要查看网页中的Flash视频资源的话，需要选择“视频”标签页。

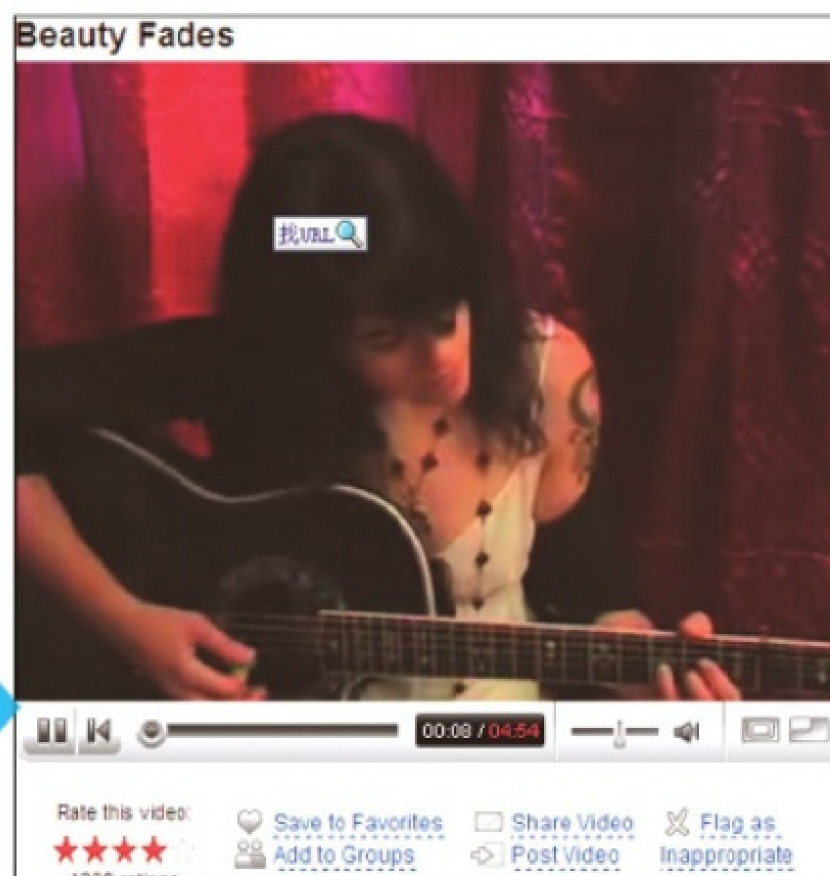
首先点击程序右上角处的“设置”按钮，打开设置对话框。在这里可设置是否启动自动感知流媒体功能，程序是默认启用了该功能的，并可选择程序界面显示在屏幕最前端，以方便下载Flash视频。





打开在线视频播放网页，在视频开始播放过程中，激流神探会自动分析嗅探网页数据，并将检测到的FLV视频显示在程度界面的“视频”选项页中。

右键点击此视频名称，在弹出菜单中就可选择对视频进行下载或播放操作了——但激流神探本身没有具备下载功能，必须借助第三方的下载工具进行下载。

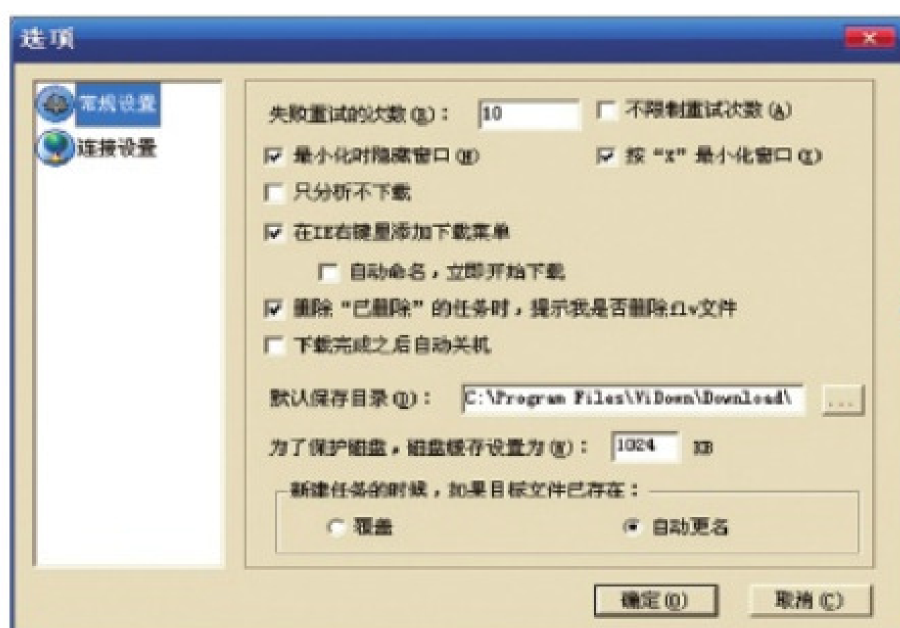


对Flash视频网页数据进行分析和嗅探，可能会对网页的打开速度有一点影响，而且有些Flash视频可能只是看看而已，并不需要进行下载。因此可关闭自动感知流媒体功能，使用激流神探提供的手工分析视频地址的操作方式。在碰到想要下载的Flash视频时，将鼠标悬停于待下载的视频窗口之上，将会出现一个标有“找URL”字样的小图标。

点击此图标，激流神探即可对网页的资源进行分析找出视频下载链接地址了。此外，在视频播放窗口中，直接点击右键，使用弹出菜单中的“找本页音频视频链接”命令，也可自动自动分析出视频的真实下载地址。

3.维棠FLV视频下载软件

安装并执行维棠FLV视频下载软件，可看到维棠的界面和操作方式，与常用的迅雷和网际快车等真正的下载软件更为相似。在软件界面左侧，是下载任务管理栏，中间是窗口列表，右边还提供了热门视频推荐与搜索功能区，这是非常流行的下载软件界面布局。



先点击菜单“工具”→“选项”，打开设置对话框，在“常规设置”选项页中可设置下载文件保存路径、磁盘缓存等，在“连接设置”选项页中，可设置使用代理下载及同时下载的任务数。

维棠进行下载时很方便，打开某个Flash视频播放网页后，直接复制该网页的链接地址。在维棠中点击工具栏上的“新建”按钮，打开新建任务下载对话框。软件自动复制剪切板上的视频播放地址，确定后即可新建下载任务。





维棠下会快速分析视频网址，并解析出视频的真实下载地址快速下载视频。

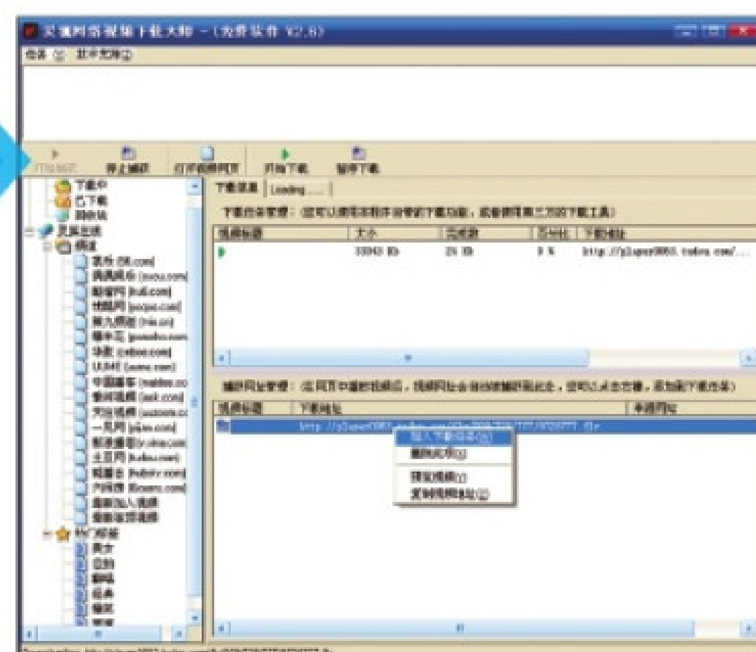
维棠最为方便的是，甚至不需要打开Flash视频播放网页，直接在视频站点首页上，右键点击某个视频播放网页的链接，在弹出菜单中选择“用维棠下载视频”命令，即可自动弹出下载对话框进行下载。也可以直接在当前播放网页任意空白处点击右键，使用右键命令分析下载正在播放的视频。

4.灵狐网络视频下载大师

灵狐网络视频下载大师的程序界面也比较类似一个全面合理的下载软件。在程序界面左侧，有管理下载任务的“灵狐视频”栏，还有热门视频站点与视频推荐的“灵狐在线”。在“灵狐在线”中，提供了热门视频站点和视频分类标签推荐，可方便用户查找热门的视频。



灵狐在线提供了两种视频下载方式：自动分析与手工分析下载。在软件界面中点击工具栏上的“开始捕获”按钮，软件即会自动监视分析网页传输的数据。打开某个Flash频播放网页后，在软件“下载信息”标签页中下方列表窗口中，将会自动显示分析出来的Flash视频真实地址链接。右键点击此链接，在弹出菜单中选择“加入下载任务”命令，即可将视频链接添加到上方的下载列表中并自动开始进行下载。也可使用右键菜单命令，将视频真实地址复制下来，使用其他下载工具进行下载。





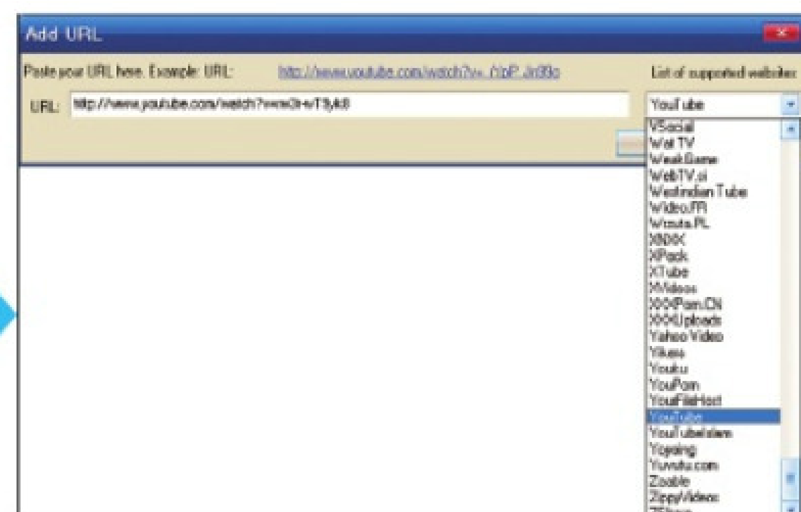
也可使用手工的方法来分析下载视频。在网页中，使用右键点击某个Flash视频链接，或在Flash视频播放窗口中点击右键，在弹出菜单中选择“使用灵狐保存视频”命令，将会自动打开灵狐下载大师自带的浏览器。



在浏览器中播放视频后，灵狐将会自动分析出真实的视频下载链接，再添加到下载列表中进行下载即可。

5.VideoGet

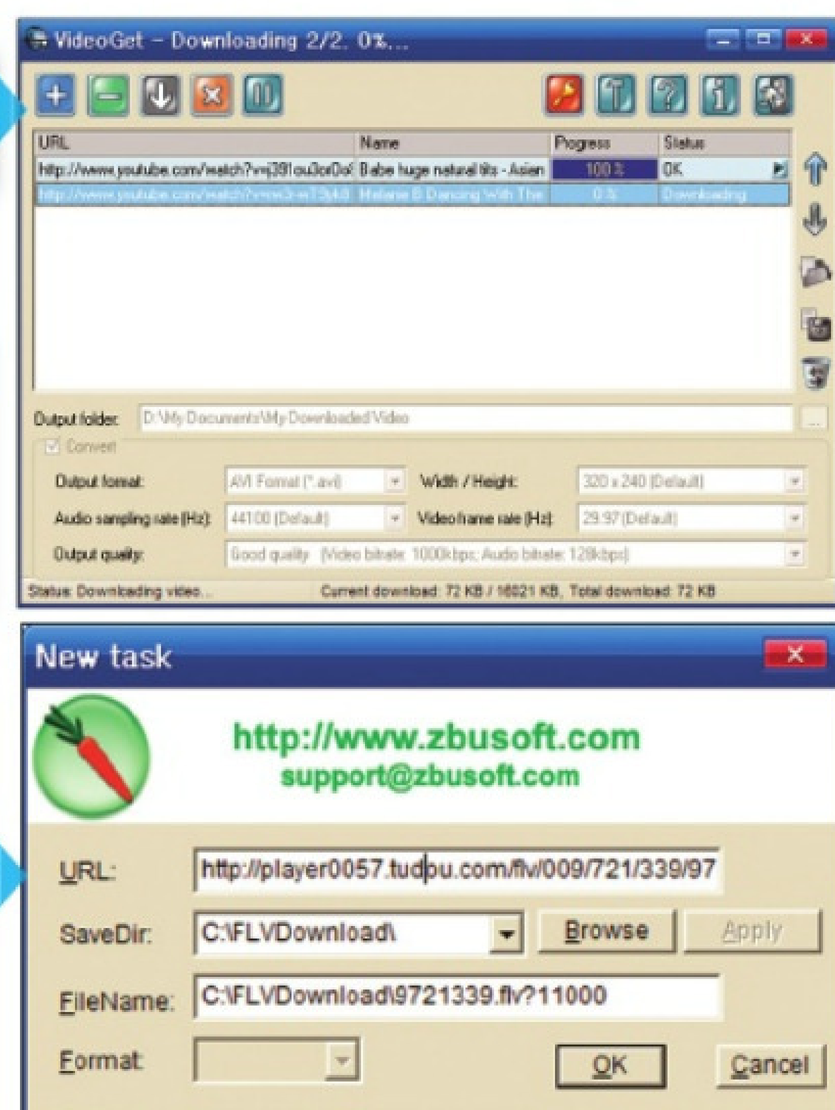
VideoGet的界面看起来很简单洁，就是一个简单的下载窗口，操作起来也比较方便。



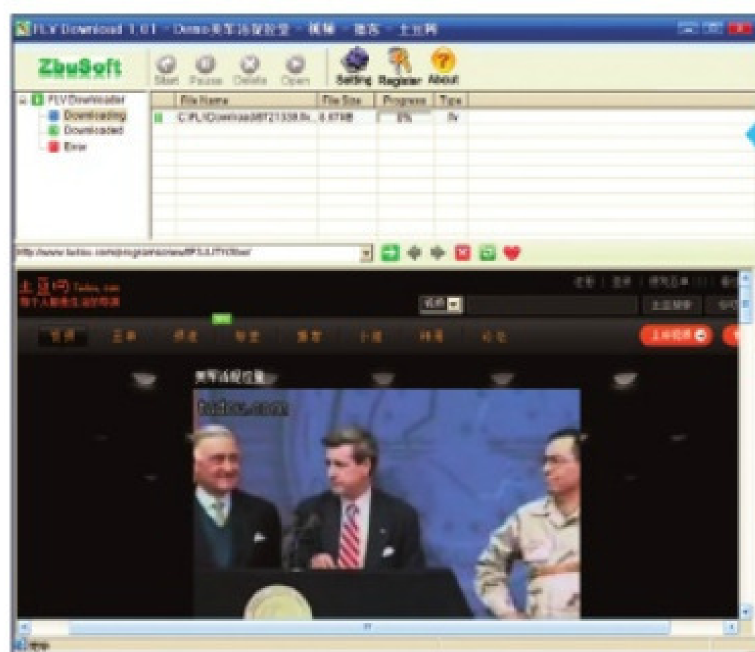
执行软件后，复制某个视频播放网页的链接地址，然后点击软件界面上的“添加”按钮，弹出一个下载添加对话框。将视频网页链接地址粘贴入“URL”输入框中，在右边的服务器下拉列表中，选择相应的视频站点域名，也可使用“Auto Recognize”项，自动进行分析选择。确定后即可在程序界面中间的列表窗口中添加一个下载任务。

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

点击工具栏上的“Download All”按钮，即可开始分析链接地址并进行下载了。



6.FLV Downloader



FLV Downloader的界面也比较合理，上面是下载任务管理栏和任务列表窗口，下方是一个内置的浏览器页面。

FLV Downloader下载视频比较麻烦，要下载某个页面中的视频，必须在下方的内置浏览器中打开相应的视频网页并进行播放。视频开始播放后，FLV Downloader会自动弹出一个下载任务对话框，确定后将任务添加到下载对话框中，还要点击工具栏上的“Start”按钮才可开始自动进行下载。

点评：

在软件的界面上，灵狐网络视频下载大师和维棠都符合当前专业下载软件的界面设计，因此用户使用起来非常方便直观。疾风视频界面虽然简陋，但与浏览器结合得很好，用户在正常观看网页视频时不必进行任何操作就可进行视频加速与同步下载。但在保存和管理下载视频时比较麻烦。激流神探和VideoGet的界面简洁，但操作起来也很直观方便。唯有FLV Downloader，撇开英文界面不谈，其下载视频时必须在软件内置的网页浏览器中播放视频，操作起来非常不方便。这一轮测试中，FLV Downloader表现是比较差的。

支持视频站点

由于每个Flash视频站点所采用的Flash视频加密机制不一样，而不同的Flash视频下载软件也有一定的针对性，比如国内的Flash视频下载软件对国内的各大视频站点支持比较好，而国外的Flash下载软件则侧重于国外的视频站点。一款好的Flash视频下载软件，应该能够具有很好的通用性，兼容各大视频站点的Flash视频下载。因此，支持下载的视频站点多与少，成为衡量一款视频下载软件性能的重要指标。

国内比较流行热闹的视频站点有土豆视频网、六间房、我秀网、Uume网、偶偶、爆米花等，而国外的流行视频站点，则以YouTube、Google Video等比较流行，我们挑选其中一些比较著名的站点进行测试。



其中，尤其重点测试了一下Google Video，因为这个站点比较特殊，国内网络进行了限制，可以打开Google Video首页，但无法打开播放页面，提示所在的国家不被许可。各款Flash视频下载软件是否能支持下载Google Video，是我们非常关注的一个评测点。另外，Youtube中有一些需要访问权限的视频，这类视频能否成功下载也很重要。

Flash视频下载的两种方式

其实，不管Flash视频下载软件有多少种，但从下载的原理上来看，可分为两大类：一类是地址解密还原真实链接；另一类则是嗅探网页传输数据获得链接。

对于前一种方式，软件主要是分析了Flash视频站点的视频地址加密机制，直接将视频的播放网页链接解密还原成真实的视频下载链接。这种方式的软件，所能支持的视频下载站点多少，全依赖于软件内置解密站点的支持数目，因此所能支持下载的视频站点数目是有限制的。

而对于后一种方式来说，由于采用的是嗅探方式，直接从网页传输数据中分析出视频地址，能否准确嗅探出视频地址，主要依靠于软件的网络数据嗅探能力。在理论上来说，所支持的视频站点应该是无限的，但各款软件的嗅探能力不同，因此支持的站点也不一样。嗅探分析视频链接的前提要求视频必须进行播放，对于无法打开页面进行播放的站点是无法进行下载的。

1.疾风视频

疾风视频采用的原理是网络嗅探，因此可以准确嗅探出来各类站点的视频真实链接。经过测试，国内各视频站点，全部能成功下载保存。国外的视频站点中，Youtube可以很好地下载保存视频，但Google Video站点的视频，因为无法

打开播放页面，因此也无法嗅探下载。

2.激流神探

激流神探也是采用嗅探的方式进行视频下载，对能打开播放的视频站点都支持，但它的嗅探能力不太强，对于Youtube的视频无法嗅探到，当然也不能支持Google Video站点的视频下载。

下载GoogleVideo视频的方法

对于疾风视频和激流神探之类的软件，其实也是有办法下载Google Video视频的。可以从网上搜索一些国外的代理服务器，通过代理服务器来访问打开Google Video视频，这样就可以不受网络限制正常播放Google Video视频了。疾风视频和激流神探即可嗅探出视频的真实链接地址。

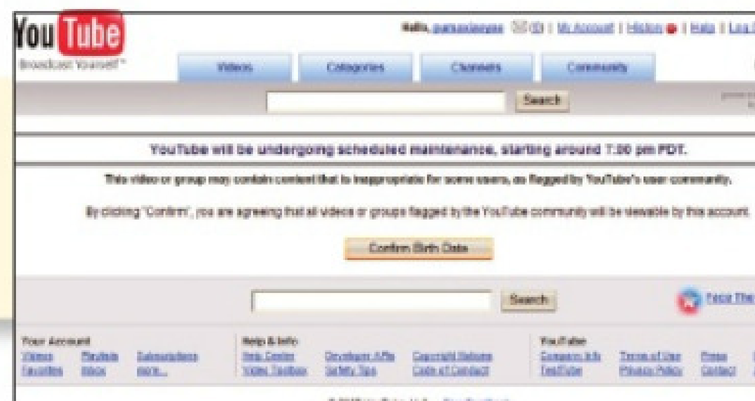
3.维棠FLV视频下载

从前面的软件操作评测步骤，可以知道维棠FLV视频下载软件是采用解密还原的方式进行下载的。这种下载方式非常方便，但因为各视频站点经常更换视频加密方式，也就造成了解密下载不够稳定的情况。



在官方站点网页上，有所支持下载的视频站点列表足有上百个之多，但其中有一些在实际测试时并不能正确下载，比如Google Video站点的视频，在下载时会提示下载地址解析错误。这并非是软件宣传不实，而是由于相关的视频站点对加密方式进行了更新，所以无法成功解密下载。不过维棠也在不断修正发布更新版本，因此会在尽可能短的时间内修复无法下载的错误。

另外，维棠虽然支持Youtube视频下载，但对于Youtube中一些需要访问权限的视频无法正确解析出视频地址。

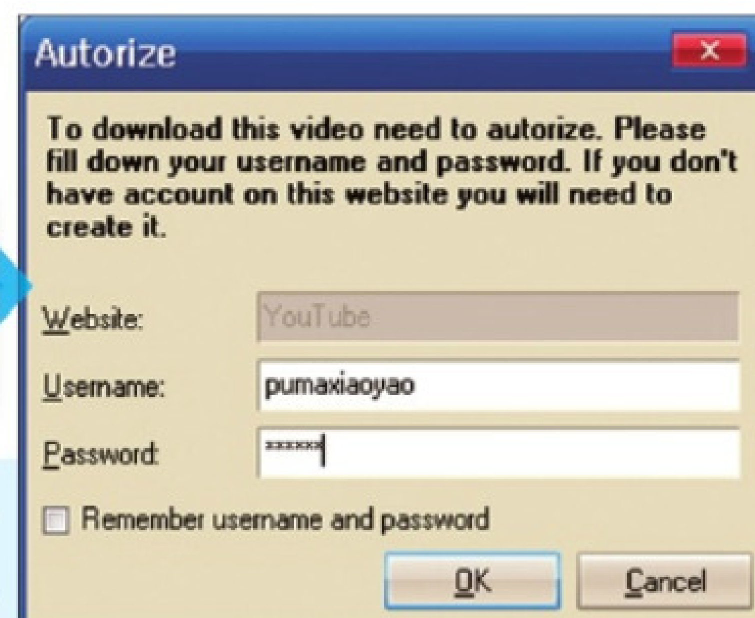


Youtube中的访问限制视频

在Youtube中，有一些视频在打开播放时，会先跳转到播放权限确认页面，点击“Confirm”按钮才可进行播放。

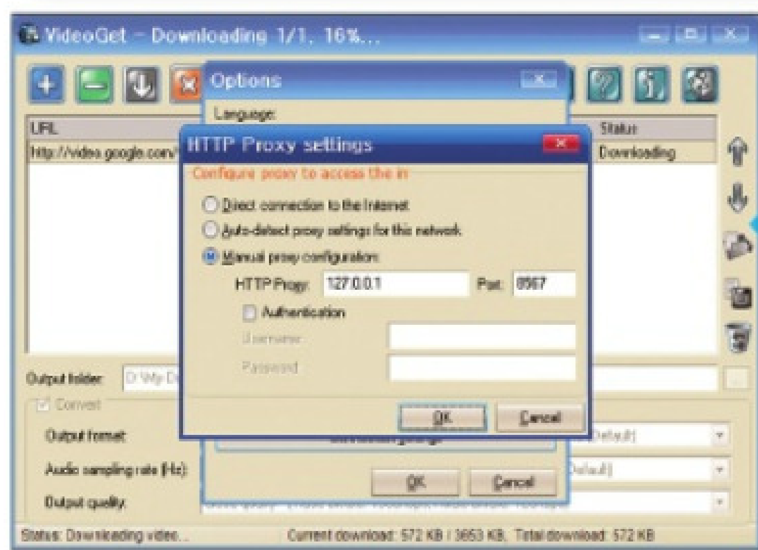
4.灵狐网络视频下载大师

灵狐网络视频下载大师虽然也是一个采用嗅探技术的视频下载软件，但居然不能嗅探出Youtube的视频，当然也不能支持Google Video。不过个软件对国内视频站点的支持还是比较好的。



5.VideoGet

VideoGet采用解密的方式进行下载，对于Youtube视频下载支持得非常好，尤其是在下载加密权限视频时，会自动弹出一个用户确认对话框，输入Youtube的用户名密码登录后，即可正确下载加密权限的视频。



VideoGet不能正常解析Google Video的视频下载地址，在下载时会弹出错误提示。但VideoGet本身自带了代理服务器连接的功能，点击工具栏上的“Settings”按钮，在弹出的对话框中点击“Connection settings”按钮，即可打开代理设置对话框。在其中设置代理服务器后，即可正常下载Google Video的视频。

在VideoGet下载对话框中所支持的服务器列表中，有国内的土豆、优酷网、新浪爱问视频等。其中对优酷网的支持非常好，解析和下载速度都很快，但下载土豆和其他国内视频站点时也会提示出错。

6.FLV Downloader

FLV Downloader采用嗅探方式下载视频，因此对于国内和国外的视频站点都支持得比较好，但在下载Google Video视频时，同样不能正常播放嗅探下载。

下载功能

除了支持视频站点的多与少外，软件的下载功能也很重要，比如是否支持断点下载、多任务下载及是否支持批量下载，对下载文件的管理等。这些下载功能，都影响着视频下载操作的方便性。

1.疾风视频

疾风视频支持断点续传和多任务下载，下载过程中暂时停止或关闭程序，下次又可继续进行下载。但疾风视频的下载文件管理功能很差，已下载文件和未完成文件没有分类，而且软件有一个最大的文件管理缺点——下载完成的文件，在程序列表窗口中选择删除后，删除的不只是任务列表名称，连文件本身也给删除掉了。即使使用“另存为”命

令另存的文件，也会被无意删除掉。要想真正保存文件，必须自行复制已下载的文件，这对于保存下载文件来说非常不方便。

2.激流神探

激流神探其实只能算得上一个视频地址嗅探器，它本身并不具备下载功能，必须借助迅雷、网际快车之类的工具进行下载。

3.维棠FLV视频下载

维棠的下载功能应该是最完善的了。维棠可设置同时下载的任务数，并可设置限制下载速度，这在同时下载大量视频时，可有效保证网页的正常浏览，维棠的磁盘缓存设置功能可防止过多的下载操作硬盘。

一般下载的FLV视频总是一串数字或字符的奇怪名字，必须手工改名。而维棠具备自动重命名功能，在新建下载任务时，可利用注释名重命名下载的视频文件，方便用户标识下载的视频资源。

在程序中间的下载列表框中，用户可选择暂停或恢复某个或全部视频的下载，也可使用“重新下载”命令重新下载。下载完成的视频名称会分类保存在左侧的“已下载”栏中。在“下载中”和“已删除”栏中，可查看正在下载或被删除了的下载任务。选择查看某个下载任务的属性，可看到下载的链接地址，使用右键菜单中的“打开视频所在页面”，还可查看到视频播放页面。这对于管理掌握下载视频的信息非常有用。



另外，维棠还有一个与众不同的功能，它可通过视频站点的播放列表批量下载大量的视频。例如在56.com视频网站中，复制某个专辑的地址后，在维棠软件中选择新建任务，粘贴入转辑链接地址后，软件会自动分析出所有的视频链接，可以选择其中要下载的多个视频进行批量下载。

4.灵狐网络视频下载大师

灵狐网络视频下载大师也提供了比较完善的下载任务管理功能，在左侧的“下载中”“已下载”和“回收站”几个文件夹，分别保存正在下载和下载完成及被删除的下载任务。同样，软件也提供了断点下载的功能，以方便对正在下载的任务进行调整管理。

5.VideoGet

VideoGet也提供了断点下载的功能，但每次恢复暂停的下载时，总要重新进行链接地址的解密还原，因此速度非常慢。VideoGet没有提供下载文件管理功能，只可删除不需要的下载任务。另外，未注册版本的VideoGet只能同时进行两个下载任务。

6.FLV Downloader

FLV Downloader也可进行断点下载，提供了简单的下载任务管理功能，在软件界面左侧，可查看正在下载、完成或出错的下载任务列表，并进行删除、移动等任务管理。

点评：

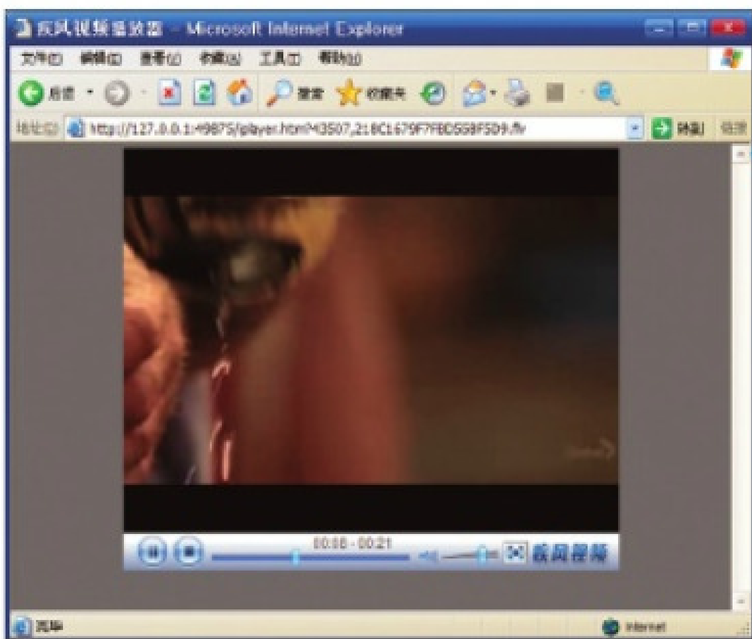
在这一轮测试中，维棠以绝对优势远远领先于各款视频下载软件。它的自动重命名、限制下载速度、硬盘缓存设置等功能都是非常实用的，尤其是批量下载功能，极为方便用户下载大量视频。

灵狐网络视频下载大师和FLV Downloader也有简单的下载任务管理功能，而疾风视频和VideoGet只具备了简单的视频下载功能，尤其是疾风视频的任务删除命令，很容易将已下载保存的视频误删除掉。激流神探只算是一个简单的嗅探器，不具备任何下载功能。

视频播放功能

Flash视频采用的是一种特殊的FLV视频格式，这种视频格式现在有许多播放器都已开始兼容了，不过为了方便下载后预览观看，Flash视频下载软件应该具备FLV视频播放功能。

1.疾风视频



在疾风视频软件界面中，选择某个正在下载或已下载完成的视频，点击工具栏上的“播放”按钮，即可打开疾风视频的网页播放器。在网页中可播放观看视频，对未下载完的视频可进行预览，但播放器不具备快进播放观看的功能。

2.激流神探

激流神探本身不具备下载功能，也未提供播放功能。

3.维棠FLV视频下载软件



在维棠下载列表中，选择某个已下载完成的视频，点击工具栏上的播放按钮，将打开维棠FLV播放器进行播放。

4.灵狐网络视频下载大师

灵狐网络视频下载大师提供了灵狐FLV播放器，但在观看播放某个视频时，发现此视频播放器并不能进行播放。



5.VideoGet

VideoGet下载视频完成后，右键点击视频，在弹出菜单中选择“Play video”命令，即可自动调用系统中默认的播放器进行视频播放了。

6.FLV Downloader

除了在下方的网页浏览器中播放观看视频外，FLV Downloader本身没有提供播放功能，也不能调用系统中的播放器进行播放。

点评：

疾风视频的视频播放功能还是很方便的，而且可在下载过程中一边下载一边播放预览未下载完成的视频。维棠和VideoGet也可以方便地查看播放下载的视频，而灵狐网络视频下载大师和FLV Downloader在观看下载视频时非常不方便。

下载速度

作为视频下载工具，其下载速度如何，当然是用户非常关注的了。但是对于参测的几款视频下载软件来说，其中激流神探只算是一个嗅探器，因此不参与下载速度测试。

1.疾风视频

疾风视频下载速度非常的慢，虽然网方网站上声称采用了多种加速功能，但是在笔者所处的网络环境中，下载速度最高只能达到25KB/s左右。

2.维棠FLV视频下载软件

维棠的下载速度与其完善的下载功能一样令人瞩目，在下载国内站点的视频时，下载速度可达到90KB/s左右，尤其在多个视频下载时速度很快，达到了网速 的极限。

3.灵狐网络视频下载大师

灵狐网络视频下载大师的下载速度相当的快，即使是在下载国外站点的视频，如Youtube之类的，其下载速度竟然可以达到50KB/S以上。在多任务下载时，总下载速度还可以高达80KB/s左右。灵狐网络视频下载大师对同时下载任务数进行了控制，最多只能同时进行三个下载任务。

4.VideoGet

VideoGet的下载速度非常的慢，在下载Youtube视频，仅在10KB/s左右；下载国内的视频时，有时连10KB/S都达不到。

5.FLV Downloader

FLV Downloader的下载速度也是比较缓慢的，在20-30KB/s左右。

点评：

对于网络视频下载的速度，在评测时由于受到网络环境的限制，测试出来的数据有很大的局限性。不过从上面的测试中，也可以看出来，各款视频下载软件的下载速度，并不是太理想，这应该与网络视频下载软件所采用的下载技术有关。比较让人满意的是维棠和灵狐网络视频下载大师，其下载速度完全可以满足用户要求。

其实对于网络视频下载来说，直接复制视频的真实下载链接到迅雷或FlashGet中进行下载，也是不错的选择。以下载Youtube中的视频为例，在几款下载软件中，其下载速度均不会超过30/KB，但是使用迅雷下载，可达到90KB/s以上。

综合评测

综合上面的各评测项目，我们依然无法得出某款软件最优秀或是最差劲的结果。因为每款软件都各有不同的特点，适用于不同需要的用户——对于没有需求的用户来说，某款软件的长处也许变成了累赘，而某款软件的短处反而成了用户选择的原因。

对于一边浏览观看Flash视频一边进行下载的用户，疾风视频是很好的选择。如果只下载国内站点的视频，灵狐网络视频下载大师比较不错，下载速度很快。如果要进行大批量视频下载，维棠是最佳选择。FLV Downloader的嗅探能力很强，可用于下载国外站点的视频。在下载一些特殊站点的视频，比如Google Video或Youtube的加密权限视频，可考虑使用VideoGet。

至于激流神探，只能用来嗅探视频下载地址，不过对于习惯于使用迅雷、网际快车或其他专业下载工具的用户来说，还是一个不错的选择。而且它还能嗅探网页中的其他音乐、Flash动画，可作为下载软件的补充。

对比结束的最后，回到文章开头谈及的问题。在各大下载软件互相模仿却难以有创新的情况下，如果有一款专业的下载软件，在保证各种常见的网络资源下载功能的同时，提供完美的Flash视频下载功能，那么这个Flash视频下载功能，很可能成为这款下载软件占领用户市场的突破点。除了模仿，网络下载软件一样可以有更多的创新！

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

学习之道，善假于物
——教育学习类软件一览

■贵州 牧野飞霜

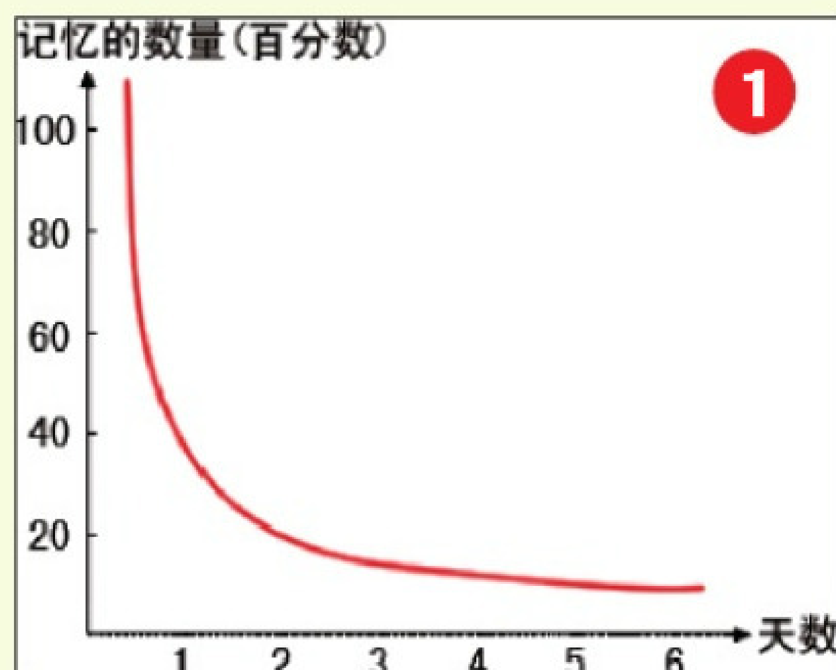
伴随着电脑与互联网的深入应用，数字化教育也逐渐流行，电脑不再仅仅是游戏娱乐或办公的工具，同时也是学习知识的好工具。对于普通用户来说，通过电脑充实知识提升自身价值也非常具有实际意义。利用电脑进行学习，不仅有着互联网上的巨大丰富资源库，而且借助各类学习软件，往往可大大提高学习效率，有着传统的书本学习方式不可比拟的优点——善于学习者，不仅需要聪颖勤奋与恒力，更重要的是“善假于物”。

单词记忆，创造奇迹

软件名称：奇迹英语智能记忆2008
软件版本：v6.00
软件类型：共享软件
软件体积：61.55MB
下载地址：http://61.143.225.27/qjnet.net/download/QjEnglish6_03.exe

艾宾浩斯记忆遗忘曲线

艾宾浩斯（Hermann Ebbinghaus，1850～1909）是德国一位著名的心理学家，也是发现记忆遗忘规律的第一人。根据艾宾浩斯的研究，学习中的遗忘是有规律的，遵循“先快后慢”的原则。在记忆的最初阶段遗忘的速度很快，后来就逐渐减慢，到了相当长的时候后，几乎就不再遗忘了。艾宾浩斯根据大量的实验研究，做出了一条遗忘曲线图（图1），这就是著名的“艾宾浩斯记忆遗忘曲线”。



说到学习，笔者首先想到的是学生时代最让自己头疼的英语——还记得在校园里为了英语过级，熬夜狂背单词的痛苦场景。如今看着网上众多的英文学习软件，不得不感叹自己没赶上好时代。

“奇迹英语智能记忆2008”是一款能大大提高记忆大量英文单词效率的软件，该软件最大的特色是利用了“艾宾浩斯记忆遗忘曲线”原理，通过建立合理的新词记忆与巩固复习系统，提高英文单词的记忆效率，尤其是在记忆大量单词时，效果较好。



执行“奇迹英语智能记忆2008”后，首先要求选择要学习记忆的内容：选择“词库”，可进行单词记忆；选择“句库”，可进行英文短语记忆；还可进行“阅读”训练记忆（**图2**）。软件包含的词库内容非常全面，从各类中小学、高中、大学英语课本，到四六级、托福雅思、考研、职称英语等，因此适合各类英文学习者。在短句记忆方面，则包含了“新英语900句”“商务英语900句”“疯狂英语365句”等许多英文学习者耳熟能详的内容。

1.单词记忆

选择“词库”后，点击“单词速记”可进行单词记忆训练。在记忆界面中，上方显示英文单词内容，并自动采用真人语音方式播放英文单词发音。可点击黄色小喇叭重复播放单词发音，点击“慢”按钮，可慢速播放发音，还可以点击下拉按钮，在弹出菜单中选择语音引擎（**图3**）。在软件界面下方，有一个音量调节滑块，可调节发音大小。在右侧可勾选“背景音乐”，一边播放舒缓动听的古曲，一边进行记忆。



用户如果记得当前学习的单词，则可点击“记得”按钮，在右侧窗口中显示单词的正确中文释义，根据显示内容判断自己记忆是否正确。正确的话，点击“正确”按钮，继续进行下一单词的记忆；否则，点击“不正确”按钮，听5次读音，并进行跟读记忆。完毕后，再进行下一新单词的记忆。在跟读记忆时，可勾选下方的“显示例句”项，显示该英文单词的应用例句，避免了常见英文单词记忆中只会读写却不会应用的尴尬情况。

软件的记忆安排非常科学，当碰到用户没有记住的单词，经过跟读训练后，继续学习新词。学习几个新词完毕后，软件会自动重新检测刚才没记住的单词，如果用户成功记忆住，那么还会在后面根据用户的记忆遗忘规律进行多次重复测试，以确保用户彻底记住此单词。

在软件界面下方显示了详细的学习信息，包括单词内容、记忆次数、学习时间等。学习完毕后，点击界面中的“Exit”按钮退回主界面中即可。下一次进行单词记忆时，软件会自动从上次保存的记忆记录处开始进行学习。

2.单词测试

记忆完毕后，当然要检测一下记忆效果了。在软件主界面中，选择记忆背诵过的词库后，点击“单词测试”按钮，打开单词测试界面。软件会自动调入用户进行过记忆的相应单词进行检测，在上方显示要检测的英文单词，下方是相应的4个易混淆的中文释义答案（**图4**）。用户选择相应记忆的答案，点击“确认答案”按钮继续进行下一词的检测。测试完毕后，点击“结束测试”按钮，将会弹出用户测试得分对话框。点击“测试报告”按钮，打开测试报告，用户可查看自己记忆测试错误的单词，以便更好的弥补单词记忆缺陷。



另外，软件在测试结束后，也会根据测试结果，自动将用户测试错误的单词进行记录，并加入到以后的记忆训练中，进行多次重点记忆。

3.短句记忆与测试

一般的英文记忆类软件都只提供了单词记忆功能，往往出现死记硬背却不会应用的结果。在“奇迹英语智能记忆2008”中提供了常用英文短句记忆与测试的功能，对于注重实际运用的英语学习者来说非常实用。短句的记忆与测试功能与单词记忆测试的使用差不多，软件也会对用户短句记忆进行非常智能化与科学的安排和管理。



“奇迹英语智能记忆2008”提供了一个“备忘本”的功能，用户可在记忆过程中随时把自己难以记住或认为比较重要的单词给保存到单独的记录本中。在进行单词记忆或短句记忆时，点击发音播放按钮下的按钮，在下拉菜单中选择“放入备忘本”命令（**图5**），即可将单词或短句加入到备忘本中。对于备忘本中的单词，软件也会进行重点记忆测试安排与重复。

4.听力与拼写练习



“奇迹英语智能记忆2008”提供听力与拼写练习功能，避免英文学习过程中出现能读不会写、能写不能听等情况。在主界面中点击“文件操作”按钮，在弹出菜单中选择“听力练习模式”或“拼写练习模式”命令（**图6**），即可打开听力与拼写练习界面。

在练习界面中，会自动播放记忆单词的读音，要求根据读音拼写出相应的英文单词或中文翻译（**图7**）。点击“记得”按钮，即可查看正确的单词拼写或中文翻译，以检测自己的拼写和释义是否正确。同样的，软件也会利用记忆曲线规律，科学安排与管理听力拼写练习，进行重复记忆。



5.其他特色功能

为了让单词记忆更为有趣生动，“奇迹英语智能记忆2008”内置了两个小游戏：“单词速记游戏”和“单词拼写游戏”。“单词速记游戏”是用于记忆单词中文译意的，运行游戏后，播放单词读音并显示单词拼写，同时有4架“敌机”从远处飞来，每架“敌机”显示一个中文释义，必须在飞机飞临之前迅速判断单词译意并射击（**图8**）。如果射中，则飞机爆炸，否则出现“X”信号。“单词拼写游戏”则是用于记忆单词拼写的，要求在指定时间内键入出播放的单词拼写字母，否则核弹会击中地球。



各种各样的语言学习软件都非常多，其中英语学习软件占了70%以上，并各具特色。“奇迹英语智能记忆2008”可以说是一款很优秀的单词记忆软件，用软件科学地安排单词记忆与复习，远比人工背单词高效得多。

诗词总汇

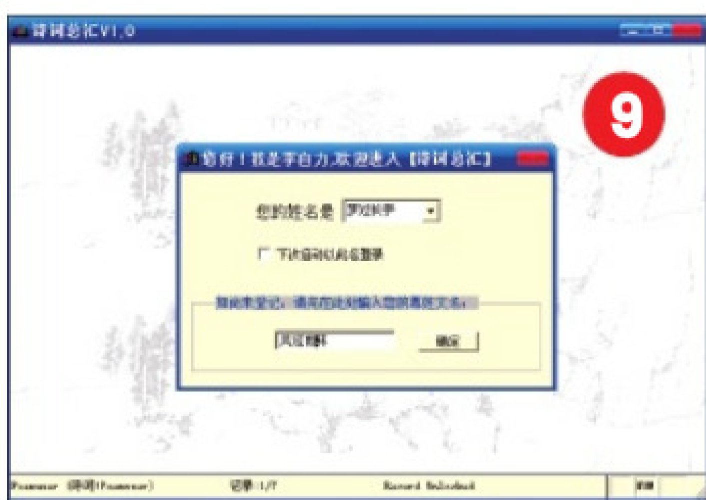
软件名称：诗词总汇
软件版本：v0.99 build030310
软件类型：免费软件
软件体积：17.9MB
下载地址：http://www.sczh.com/asp/showsoft.asp?soft_id=16

“中学为体，西学为用”，中国的传统文件中饱含着伟大的智慧与深厚的底蕴，说到学习，中国的传统文化绝不可偏废。博大精深的传统文化中，唐诗宋词元曲是一萃精华。文学不但是学习考试的需要，同时也是提高自身修养的途径。

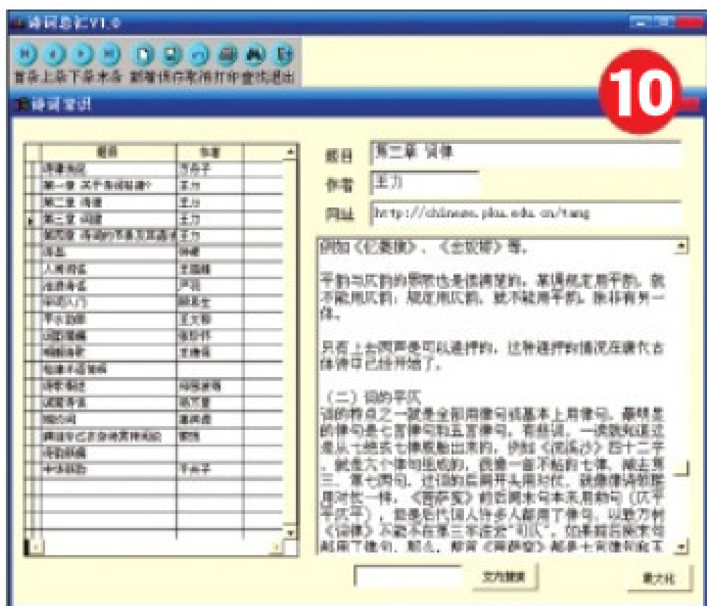
“诗词总汇v0.99 build030310”是一款非常好的诗词学习软件。在软件中不仅收录了丰富的诗词知识和多达6.5万余首诗词曲，其中有《全唐诗》全集、《全宋词》全集、《诗经》全集、《楚辞》等，而且为用户提供了收藏、测验、撰写诗词等功能，功能齐全强大，是一款不可多得的好工具。

1.诗词学习入门

“诗词总汇”是一款绿色的免费软件，解压后即可执行。首先要求用户输入一个用户名进行登录，以保存不同用户的诗词学习情况（**图9**）。



登录进入软件后，点击菜单“录入与引入”→“诗词常识录入”命令，可查看到丰富详细的诗词常识知识，包括最基础的诗词格律、诗律、词律、节奏、韵脚等详细的介绍说明（**图10**）。这些知识对于诗词爱好者来说非常有用。

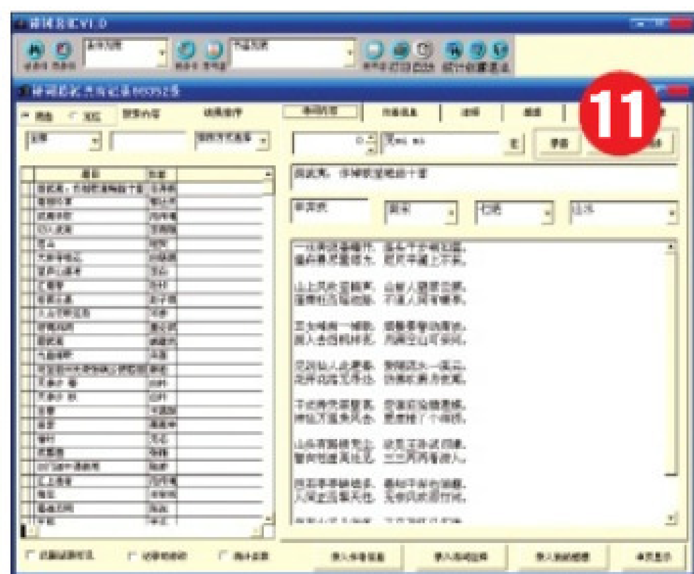


同时，用户可将自己收集到的诗词学习资料保存在软件中。点击工具栏上的“新建”按钮，在右侧的资料窗口中输入题目、作者和资料内容等，再点击工具栏上的“保存”按钮即可。保存完毕后，点击工具栏上的“退出”按钮，可返回主界面中。

此外，在“录入与引入”菜单中，还有“作者信息录入”“词牌信息录入”等功能项，可查阅学习软件内置的诗词作者资料与词牌信息，也可对资料和信息进行输入完善。用户还可在此菜单中录入或导入诗词内容、文字格律等，让软件成为一个丰富的诗词知识库。

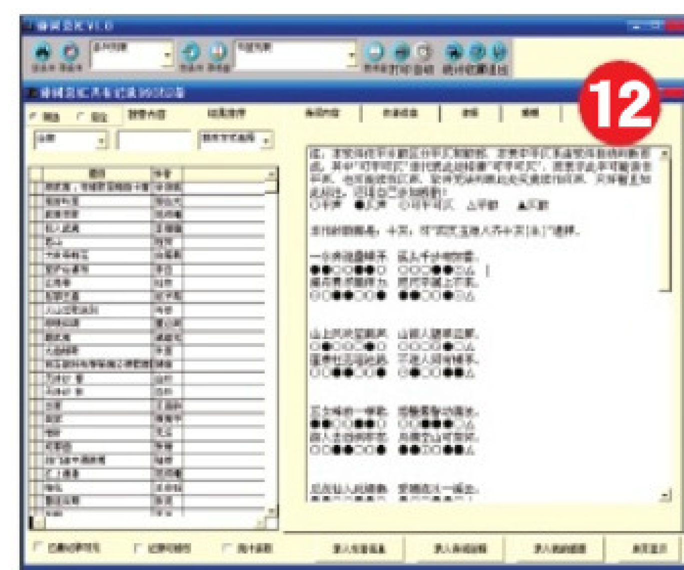
2.诗词浏览学习

点击菜单“查询与统计”→“诗词浏览”命令，可打开诗词学习窗口。在“搜索内容”中选择“筛选”项，在下方选择搜索类别，可按照作者、题目、内容、年代、体裁和类别等进行搜索，然后输入关键字，回车后即可在软件诗词数据库中找到所有符合内容的诗词。在“结果排序”中，选择按题目、作者、年代等对搜索到的诗词进行排序显示，即可开始学习了。另外，在上方的主窗口工具栏中，也可根据“条件列表”搜索需要学习的诗词。



选择某首诗词，在右边的学习窗口中，会显示每首诗词包括题目、作者、年代、体裁、类别、内容、出处、格律等信息，每位作者还包括简介、作品评析等信息（**图11**）。在下方可点击“录入作者信息”或“录入诗词注释”按钮，手工完善诗词信息，如果在学习中有什么感想，还可点击“录入我的感想”按钮，保存记录自己的心得。

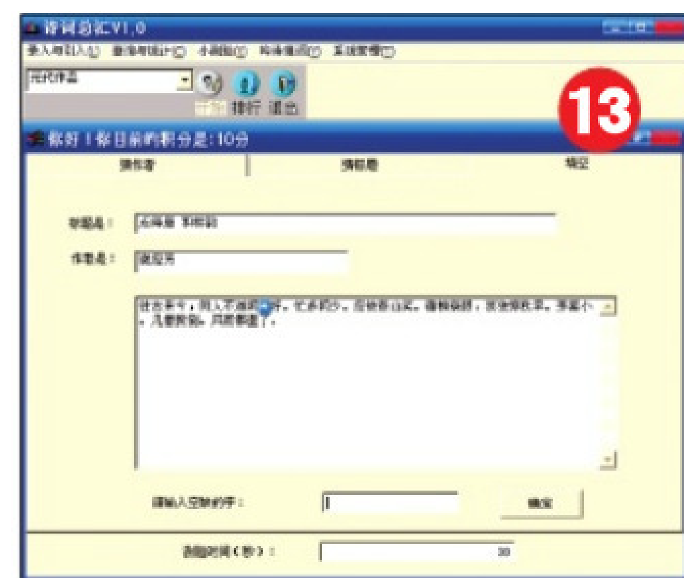
在学习窗口中，“格律”标签页中自动为每首诗词标注了平仄韵脚，对于学习诗词，尤其是填词，是非常重要的资料（**图12**）。



点击主窗口工具栏中的“收藏”按钮，可将自己喜欢的诗词加入到收藏库中。右键点击某首诗词，可提取诗句内容输出到文本文件，可根据需要打印诗词内容。

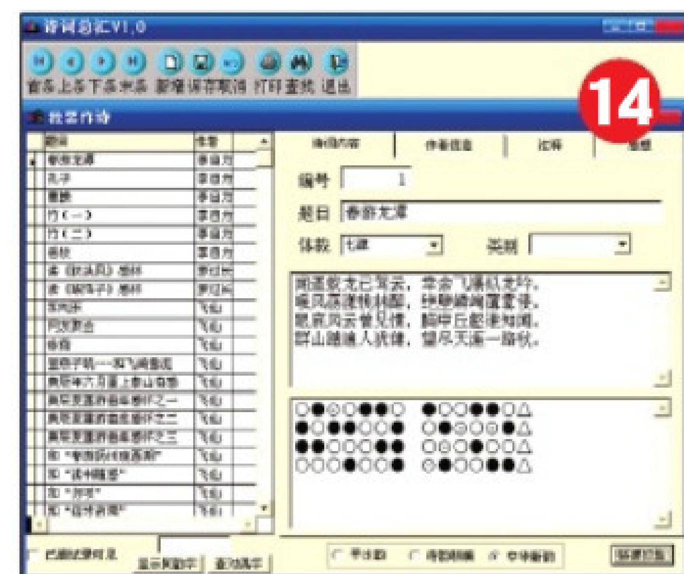
3.学习测试

点击菜单“小测验”→“测验”命令，可打开诗词学习测验功能界面。在工具栏上选择测试的诗词内容范围，在测试窗口中选择测试功能选项页，可进行诗词作者和题目测验，也可进行诗词缺字填空测验。例如选择“填空”选项页，点击工具栏上的“开始”按钮，即可开始测验。在测验窗口中显示某首诗词，诗词内容不完整，要求将所缺的字词填写输入（**图13**）。输入后，点击“确定”按钮，即可知道自己是否填错了。



4.吟诗填词

吟诗可不是普普通通随口几句顺口溜就行的，吟诗是有许多讲究的，尤其是诗的平仄格律。点击菜单“吟词填词”→“我要吟诗”命令，打开作诗窗口。点击工具栏“新增”按钮，输入自己的诗词内容即可（**图14**）。在



下方的平仄格律窗口中将会自动显示输入诗词的平仄韵脚，可依此进行格律校验。校验时可选择格律类型，可按“平水仄”、“诗韵新编”或“中华新韵”3种模式进行检验。点击“格律校验”按钮，即可看到检验结果了。填词似乎比吟诗的讲究更多，在软件中也可以方便地记录自己所作的诗曲，并与原曲谱进行格律检验。

EyeQ快速阅读训练系统

软件名称：EyeQ快速阅读训练系统
软件版本：v3.1
软件类型：注册软件
软件体积：97MB
下载地址：http://www.tangtech.com.cn/jsp/download/product/EyeQ.zip

“授人以鱼，不如授人以渔”，在信息爆炸新知涌现的今天，各种知识与技能中，最为重要的莫过于快速学习新知识新技能的方法了。于是，各种快速学习、快速记忆、快速阅读的方法纷纷应运而生，声称能够具备“一目十行”与“过目不忘”的本领。当然效果不一定如宣传所说的那样神奇，但对于提高学习阅读和记忆的能力确实有很大作用。这些学习方法，与电脑结合，通过软件进行训练，效果更好。

“EyeQ快速阅读训练系统v3.1”是由北京“大唐盛视”公司推出的一款快速阅读培训辅助软件。软件通过课堂向导式的安排，一步一步引导用户进行科学的快速阅读训练，快速提高用户的阅读能力。

1.理论学习

执行“EyeQ快速阅读训练系统v3.1”，首先弹出登录对话框，免费用户可使用内置的“Demo”账号试用。该账号只提供了前两课训练内容，如果是注册账号，可点击“课件下载”按钮，通过账号下载其他的训练课程。使用免费试用账号，点击“登录”按钮，进入软件界面（**图15**）。





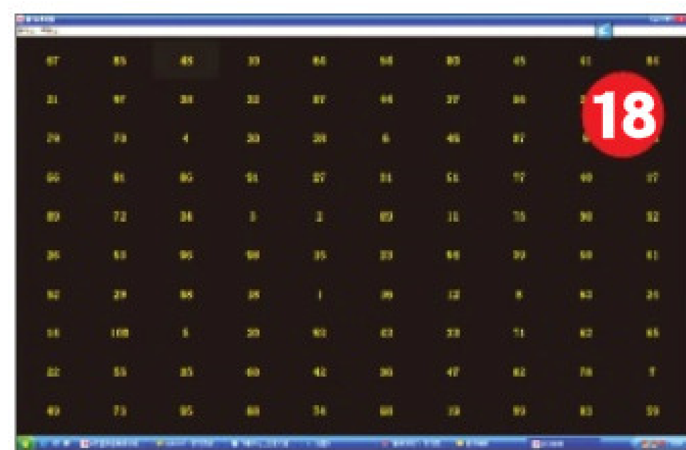
点击界面中的“理论知识”按钮，打开理论学习界面，在这里可查看快速阅读训练的原理、意义、训练技巧等知识（**图16**）。在进行训练前，一定要先仔细的阅读并理解理论知识内容，这样才能对训练充满信心，更能把握训练目的和要点，提高训练的效果。

2.开始训练

掌握了理论知识后，就可开始进行训练了。点击界面中的“课程学习”按钮，显示所有课程列表，点击相应的课程名称，在中间窗口中可看到课程训练简介，包括训练的目标、训练方法等。点击“进入”按钮，即可进入课程训练流程选择界面（**图17**）。

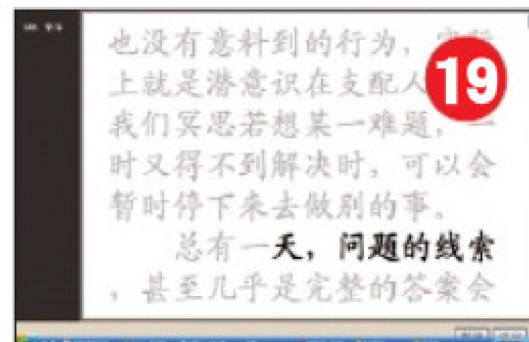


一般要先点击“热身阶段”进行热身，在阿尔法波音乐声进行放松与深呼吸训练，以集中精神准备训练。热身完成后，点击流程图中的“基础训练”按钮，可进行基础训练。基础训练包括视读能力训练、注意力训练、右脑训练等，每一步训练都非常重要，而且可经常性地练习巩固。视读训练中，包括了训练视觉速度的各种之字形、8字形视野运行、对角线运动等，及训练视读间距的视幅扩展运行；训练注意力，主要通过舒尔特表训练；右脑训练则通过图片记忆、找图片等项目，开发右脑的图形化视读潜力；还有训练阅读技巧的找词组、线式跟读和闪烁跟读等训练项目。



以舒尔特表训练为例，屏幕上显示一张包含有顺序数字的图片，要求视点自然放在屏幕的中间，在所有数字全部清晰入目的前提下，按顺序找出所有数字，并用鼠标依次点击数字（**图18**）。在训练整个过程中，视点要放在屏幕的中间，尽量不要转动眼球，用眼睛的余光来辨别要找的数字，这样才能有效扩展视野范围。同时，要求使用最快速度找完所有数字，以培养阅读中，注意力集中控制的好习惯。

3.效果检测



一般来说，经过一个课程的训练，阅读能力都会有相应的提高。为了便于用户把握自己阅读能力的提高效果，增强训练信心，软件提供了“效果检测”功能（**图19**）。进行效果检测界面中，软件显示一篇文章材料，用户以最快速度阅读完此篇文章后，点击“读完了”按钮，就会出现测试界面。软件根据阅读的内容出一篇问题或选择题，以检测用户是否在快速阅读的基础上真正理解并记忆住了阅读的内容。



在“综合训练”界面中，软件还提供了大量的阅读资料仅用户进行综合阅读能力的训练（**图20**）。在软件中，还有详细的用户阅读训练跟踪图表，以图表的方式跟踪记录用户阅读能力的提高，让训练者看到自己的每一步成功。

结语：

教育学习类软件非常多，从文学历史、天文地理、医药卫生到物理化学、教育管理等，涵盖了教育学习中的方方面面。在这篇文章中，我们选择了其中比较有代表性的几款软件进行介绍，其目的是让大家在关注各种系统、游戏或应用软件之余，别忘记还有这么一类比较特殊的软件。这类软件其实也许有着更大的价值——“学而时习之，不亦乐乎”，用学习软件为自己充电补充知识，得到的乐趣与回报，将是你意料不到的。P

工具快报

秋冬时节倒不会老惦记着CPU温度过高了，相反在笔记本上敲字时，暖暖的感觉还挺不错。不过天气寒冷干燥了，似乎更爱窝在电脑旁了，这时请一定要注意身体健康！除了多喝水多吃水果，甚至在电脑前摆放一个微型USB加湿器之外，更重要的是要定时休息，不要持续使用电脑时间过长——那么，请看本期第一个软件——呵呵，从来没在这一亩三分田里如此郑重"引见"某款软件，这回例外了，毕竟身体是一切的本钱。

■江苏 淮扬客

Workrave 1.8.5

□大小：6.94MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/40679.htm

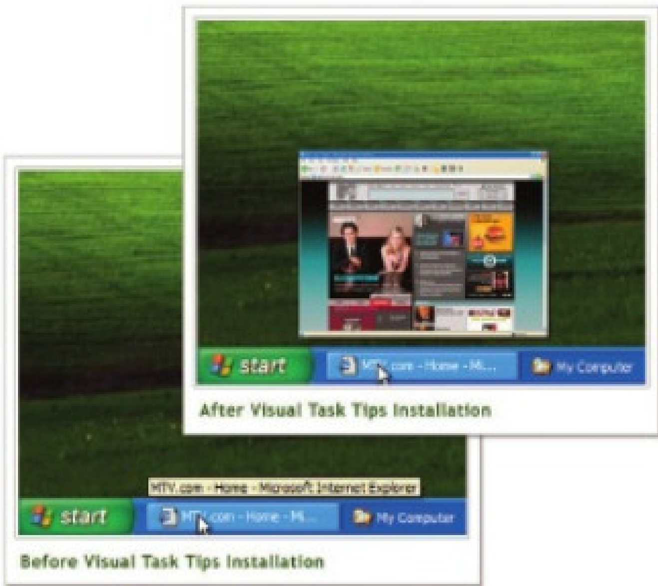


经常面对计算机工作的朋友相信都对RSI（Repetitive Strain Injury，重复性压力伤害）有所耳闻，甚至身边就可能有这样的病例出现，毕竟点击、敲键等都是重复率太高的动作。那么就给自己的电脑请一款免费的"休息指导"软件吧！它以一个极小的窗口显示倒计时定时器，可设定两种长短不同类型的休息，还可限制计算机的每日使用时间。其中"短"类型休息主要是为了防止长时间频繁操作键鼠，当键鼠操作停止时间达到预设休息时间时，这个定时器会自动还原，否则当倒计时为0时则会强制休息；而当"长"类型的休息到来时，软件将会启动一个体操指导界面，按照指导进行体操，将使你的眼睛、手腕、指关节、肩颈等得到充分的放松。同时笔者还发现，有这样的一个倒计时窗口在旁边，写稿效率还真有提高呢。

Visual Task Tips 2.3

□大小：80.4kB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/50357.htm



一款轻量级的系统界面增强工具，功能很简单，便是当你将鼠标移动至任务栏上的窗口按钮时，它会将这个窗口的缩略图显示在该按钮上方。使用过Vista的朋友都知道系统即自带有此功能，但当你还在使用WinXP或者Vista的经典模式时，这个软件则可发挥其作用。经笔者比较，二者功能还是稍有差别，本软件并不是实时显示缩略图，而是记住了某个窗口在前台时最后几秒内的画面——不过，若只是用来识别窗口或炫耀一把，这并无太大影响。

Flash Slideshow Maker Professional 4.42

□大小：11.4MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57174.htm

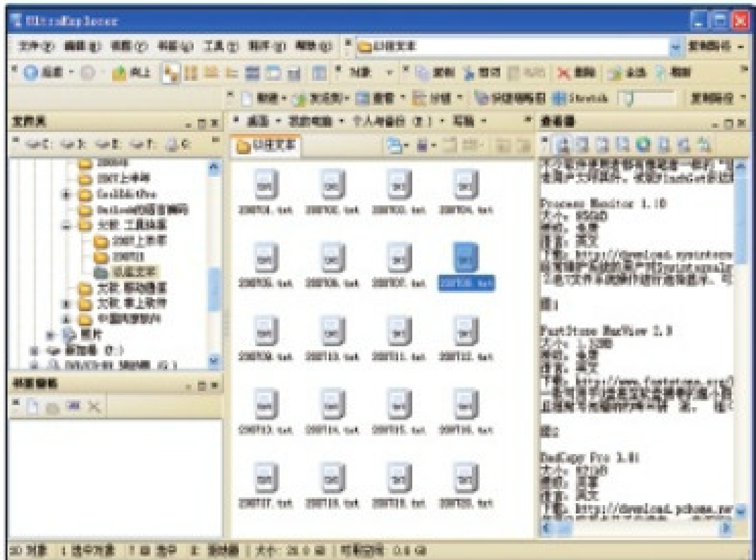


一款效果很不错的Flash相册制作软件。向导式的对话框使得初上手用户可一条龙似地完成"添加图片→编辑图片→选择模板→设效果→生成作品"整个过程，而熟练用户也可在向导之外自行设置各种较复杂的制作参数。这款软件所提供的模板非常多，且不少模板具有相当的流行素质，例如经常在门户网站首页看到的多图片新闻切换效果。需注意的是如果你提供的图片长宽比并不一样，最好通过菜单"设置→选项"设置图片缩放选项为"显示全部的图片"。软件为共享发布，但仅在相册的最后加上自己的宣传Logo。

UltraExplorer 1.4

□大小：2.93MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56191.htm

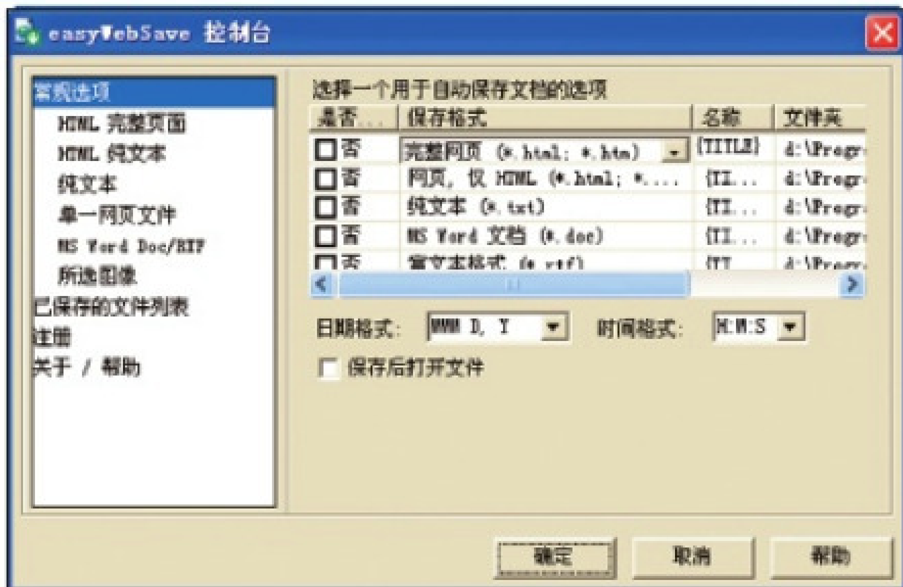


一款免费的文件管理器软件，它集中了众多的有用功能，例如：集成了文件查看器，可自动识别并预览文本、音频、视频、RTF文件，当它"看"到网页类文件还会自动调用IE模块打开该软件；可自定义自己的书签，及带命令参数的程序文件，例如指定"用Photoshop打开某某文件"的命令；可在当前位置打开命令行窗格并直接于该窗格中进行操作；在文件路径显示方面采用了分级显示的方式，可快速进入路径中的某一级目录及其之下的其他文件夹……总之如果使用习惯了，它肯定能给你带来众多方便。

easyWebSave 1.7

□大小：1.45MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/46452.htm



尽管IE已经有自己的保存网页选项，并可选择保存多种类型（网页＋图片、单个文件、纯文本），然而仍存在以下问题：能否只保存你在网页中选定的部分？能否在保存时顺便在文件中加入一些信息，例如保存时间、个人签名等？能否保存为更多的格式，例如直接保存为Word文档？能否对保存的文件给出一个列表，以便日后查找——这便是为浏览器安装一个easyWebSave插件的意义。如果你经常路做网页资料保存工作，不妨一试。

A1Click Ultra PC Cleaner 1.01.51

□大小：1.15MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44056.htm



如果要给电脑的文件系统作一个“清洗”——删除无用的各种临时、备份、日志文件，那么这真是个不错的工具。它自定义了70余种“垃圾”文件，涉及到文件系统的方方面面，例如过了多少年从来没动过的文件，它也能帮助进行扫描清理。这款软件设计了详细的删除备份功能，每次清理前它会把可能会出问题的（其实可能性极小）、要删除的文件打包成Zip文件备份，一周内如果出问题可随时恢复。当然在删除时它也会给出详细的提示，以便用户正确选择。软件使用很简单，但如果担心因语言问题造成选择错误，请于网上搜索中文化资源。



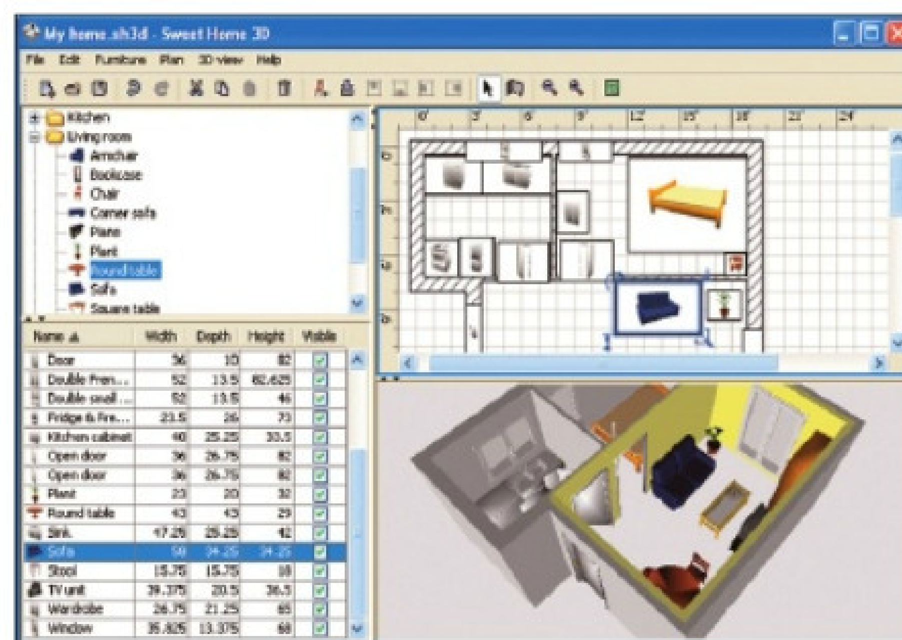
Mz Cpu Accelerator 1.5

□大小：366kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.fixdown.com/soft/6429.htm

一款效果明显的系统性能提升软件，适合于Windows系列从95到Vista的各个版本。它的使用方法其实相当简单，就是自动把当前正于前台激活运行的程序的优先级调高，从而能分配更多的CPU资源给它。然而正如软件帮助文档中提到的那样，这个简单方法带来的性能提升是“Enormous（巨大的）”。注意软件默认第一次运行并不激活优化功能，请点击主界面左下“Activate”激活，若觉得效果不错，建议在软件界面中将右侧的3个Options（选项）全选上，这样系统启动就会自动激活运行。

Sweet Home 3D 1.0

□大小：22.7MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61357.htm



相信我们的读者中应当有正想布置自己小窝（无论是买房装修还是租房布置家具）的吧？你也许愿意给父母提些这方面的建议，这时不妨试下这款工具。软件分门别类地列出了各种各样的装修及家具元素，你只需将它们一个个拖放到右上侧的二维家居平面图上，然后对其进行旋转和缩放，即可完成“摆放”设计工作，之后再到左下侧窗口中右击，选择菜单中的“Visual visit（可视化查看）”，然后旋转3D视角来全方位审视你的“作品”吧！



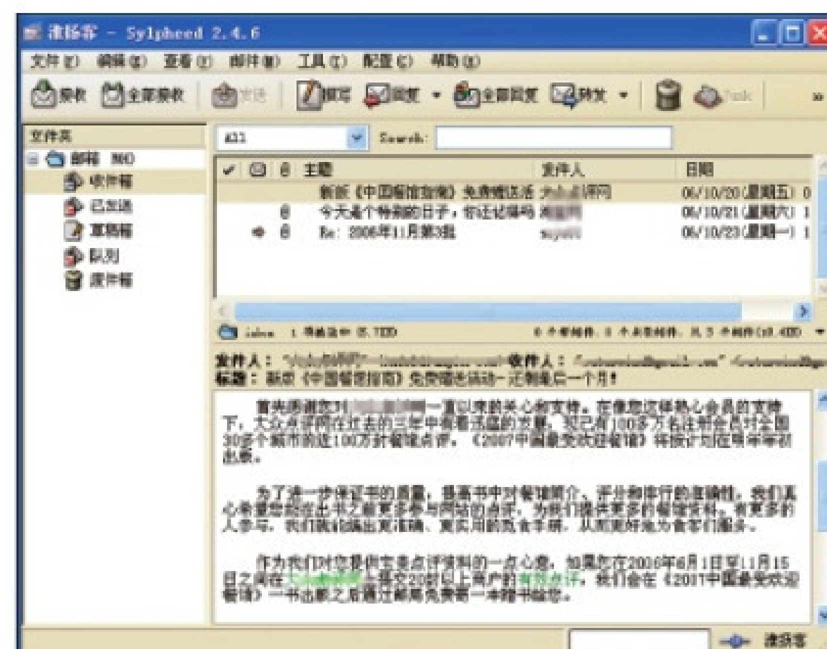
HostsMan 3.0

□大小：1.76MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60852.htm

对网络技术有所了解的朋友都知道，一个域名必须通过某种网络服务解析为IP地址才可以被访问，如果你想屏蔽一些恶意网站，就可将它们的域名指向一个不能被访问的IP地址（如127.0.0.1），或有时你想减少解析过程从而加快访问，也可自行解析IP地址。Windows中干这个事情的文件就是系统分区下的“Windwos\system32\drivers\etc\hosts”文件，现在如果你不想自行编辑它，就可使用HostsMan进行操作。软件的亮点之一是提供了4个Hosts数据库供下载更新，这些数据库全部都是收集用来屏蔽各种广告及恶意网站的，如果常去国外网站不妨一试。软件还可选择“启用/停止”Hosts解析功能，以便测试或特殊情况使用。

Sylpheed 2.4.6

□大小：5.26MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/45328.htm



一款简洁小巧的、支持多种协议的电子邮件客户端。其使用界面与Outlook Express类似，窗口菜单的组织以及右键菜单的设计均中规中矩，使用者可快速上手。支持邮件标记以及颜色标识，可针对邮件的任何一部分（如正文、接收者）设计复杂的过滤或搜索规则，以便用户快速查找所需的邮件。软件为每篇邮件单独存储一个文件，与所有邮件都存储在一个大文件中相比，降低了数据损坏的风险。最后注意软件默认字体并不适合简体中文显示，请点击菜单“配置→通用首选项”，在弹出对话框中将“显示→常规→Text font”改为“SimSun（新宋体）”。

中国共享软件

■四川 黄路

让数字绘画更自然——SmoothDraw免费中文版

□版本：2.6 □大小：2.05MB □授权：免费软件
□作者：Qingrui Li □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.smoothdraw.com
□下载注册：http://www.smoothdraw.com/product_ch/index.htm

说明：这款软件使用起来更像是一个高级的“画图”软件，不过这仅是就其操作简洁而言，而其功能则相当丰富，让人难以想象它的容量仅2MB出头。软件支持多图层，可做多种图像调整及特效应用。它设置了数十种可调画笔，除了常见的铅笔、钢笔、毛刷、喷枪等之外，还有绘画者上色所必备的水模糊笔，同时针对电脑绘画，它还安排了明暗笔、模糊笔、锐化笔等。最大的亮点是，这些画笔的表现质量相比同类软件更趋向于真实自然。最后，这款软件还支持压感绘图笔，兼容于各种绘图板（数位板、手写板、数字笔）及TabletPC。


就像在美术工作者的桌面上一样，绘画工具一字排开

点评：该软件同时发布了英文版和中文版，在官方网站上我们看到这款软件曾获得多家国外媒体的编辑选择奖。其英文版又分完全版与免费版两种，完全版以共享形式发布，注册费用为45美元；中文版则仅有免费版一种，且版本稍低，这似乎也代表着国内共享软件作者一种典型的选择。

八戒桌面小工具

□版本：1.0.8 □大小：6.41MB □授权：免费软件 □作者：八戒软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.8—jie.cn
□下载注册：http://nj.onlinedown.net/soft/57088.htm

说明：Vista的侧边栏工具（Widget）已经得到了广泛的接受，它不仅有着极强的实用性，最关键的是其扩展性可给用户带来无穷无尽的功能。如果你现在还在使用WinXP以下的Windows操作系统版本，只需在你的系统上安装这款软件，也可享受这种侧边栏所带来的乐趣与实用性。软件的显示风格完美模拟Vista，小巧而精致，其设置窗口、工具列表方式等也完全与Vista一致。软件安装后即带有34种可选的实用工具，包括时钟、天气预报、股票/基金信息、RSS阅读器、便签等，更多的小工具可以到官方网站搜索下载。


众多实用小工具可自由添加

点评：软件的开放和扩展性值得称赞，作者不仅设计了控件式的脚本引擎，还为这个引擎编辑了完整的开发技术文档（有兴趣的朋友可到官方论坛下载），给用户的DIY提供了广阔的空间与强大的支持。

雅虎天盾

□版本：1.0 beta2 □大小：4.55MB □授权：免费软件
□作者：雅虎 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://cn.soft.yahoo.com/ys
□下载注册：http://cn.soft.yahoo.com/ys

说明：雅虎中国新出品的一款安全软件。软件集成了反间谍、系统修复、在线杀毒、漏洞扫描、Windows使用痕迹清理、启动项管理、插件拦截等多种功能，在“高级工具”部分还提供了XP系统优化、进程诊断、注册表清理等系统优化功能。此外软件还设计了系统防火墙功能，可监视注册表中上百处敏感部分的改变，并在发生改变时及时通知用户进行处理。为使初级用户能够快速解决系统问题，软件还在首页上加入了“一键搞定”功能。

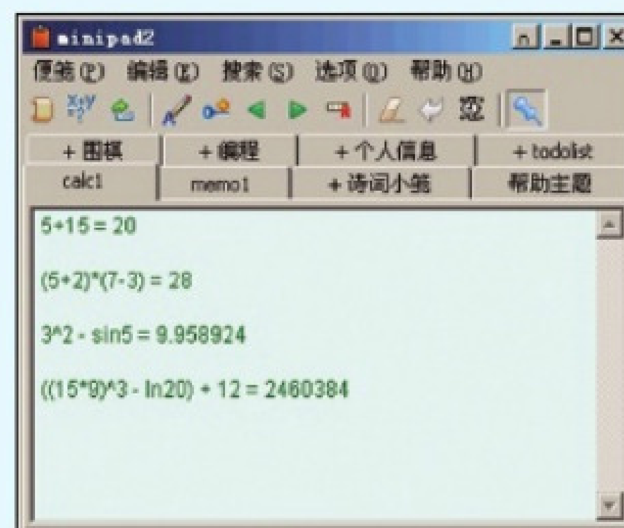

首页上的一键搞定按钮可让初级用户快速解决问题

点评：无论是界面、功能还是以往发生过的新闻事件，这款软件都很容易让人想到奇虎的安全卫士360。目前看来，天盾在系统防火墙方面只能监视注册表，这距360的全面监视还有一定差距。但天盾所提供的系统优化功能及为初级用户的考虑则是其优点。不过，二者能和平共处于一个系统中，对于普通用户来讲，一起使用也并不会产生什么问题。

MiniPad

□版本：2.2 □大小：250kB □授权：免费软件
□作者：xiaodiega □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://www.cnbeta.com/articles/39687.htm

说明：一款多标签风格的便笺软件。除了体积小、绿色、免费、系统资源占用少等特色外，它最大的亮点是在于“多标签”。这里的“多”并不是简单的多个页面，而是有多个种类：在普通的便笺页中，可随意输入文字；在“计算页”中，只要输入你要计算的算式，按下回车，便可立刻得到答案；“备忘页”则可添加备忘录，并可设置软件在备忘到期时发出提醒；另一项“词典页”则更有意思，只要输入某个词条，按下回车后，将得到这个词条的解释，不过前提是需要自行到网上寻找自己所需的“DIC”词典并将其添加到软件中。各类便笺可以任意添加并命名，并支持全面搜索。



在计算页中直接输入算式回车后即可得到结果

点评：据作者说明，这款软件只是他/她在学习Delphi编程中的一个习作。不过其中的创意却是显而易见的，而且软件的完成度也已很高。希望作者在日后“练习”之余能对其进行更多完善。

应用心得

编者按：如今的硬盘似乎不像以前那么“结实”了，所以重要资料常备份变得至关重要。举手之劳即可省却日后的很多麻烦，这是个电脑使用习惯问题，也是大家必须注意的问题。

本期推荐文章

轻松实现视频的快速检索

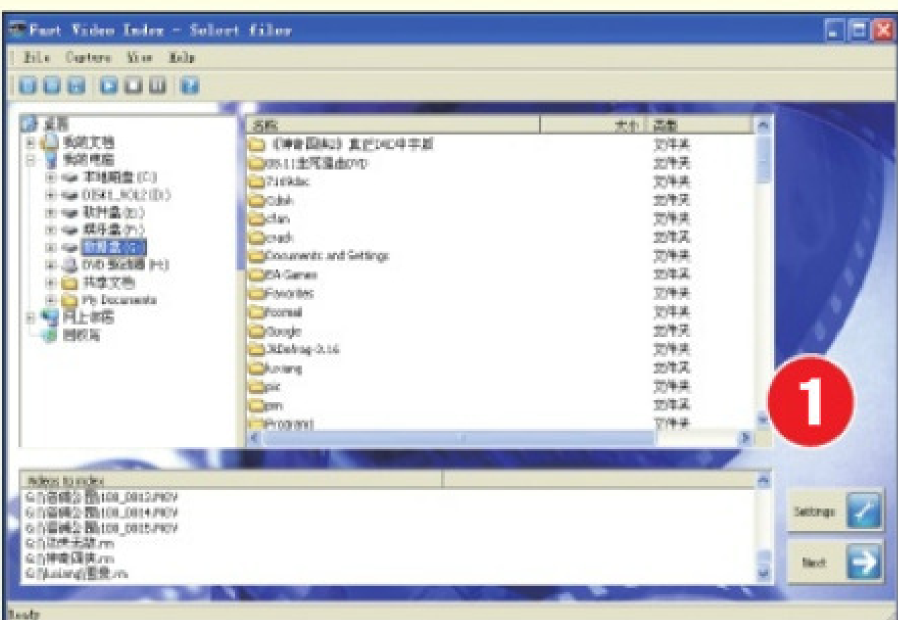
■ 河南 冰玉

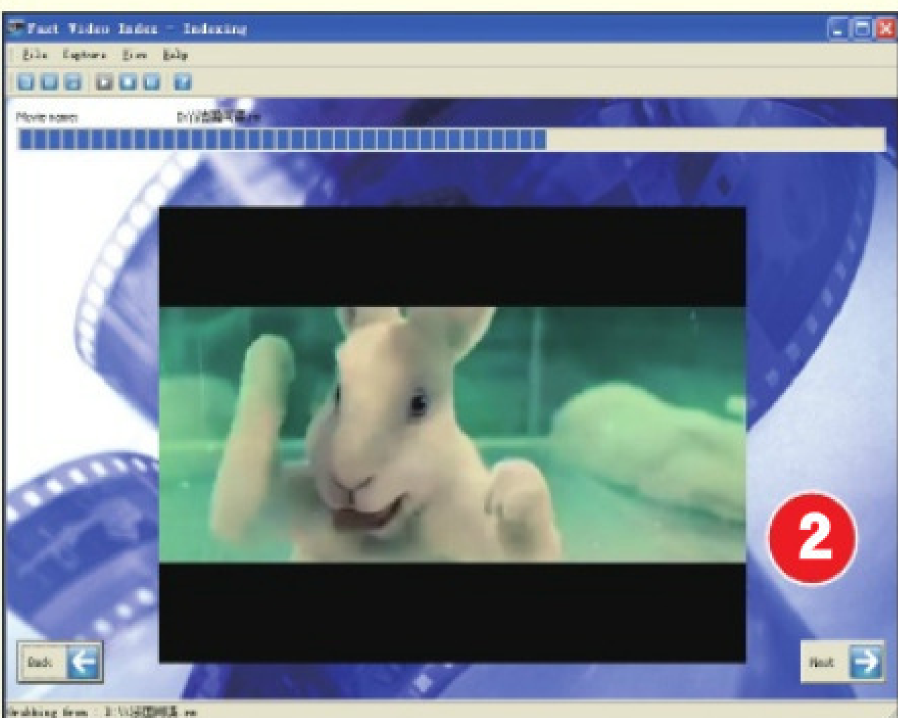
现在各种视频资源可谓丰富多彩，这让你可以随心所欲地欣赏异彩纷呈的视频影片。但在电脑中保存的视频文件多了，管理起来就显得有些麻烦。因为各种视频文件可能保存在不同的文件夹中，而且现在的硬盘容量越来越大，这往往给视频文件的管理带来繁琐和不便。例如你可能搞不清在硬盘中究竟保存了多少视频文件，需要时却又找不到所需要的，或者无法直观地了解各个视频的大体情况等。使用FastVideoIndexer（下载地址为http://www.fastvideoindexer.com/files/fvi.exe）这款专业的视频文件检索工具，就可将视频文件管理得井井有条。

一、实现检索视频操作

FastVideoIndexer的运行原理是扫描指定的路径，寻找其中包含的所有视频文件，之后为其逐一建立检索文件，包括提取其中的视频图片、生成预览界面、建立发布页面等。这样，可以让你统一管理所有的视频文件。

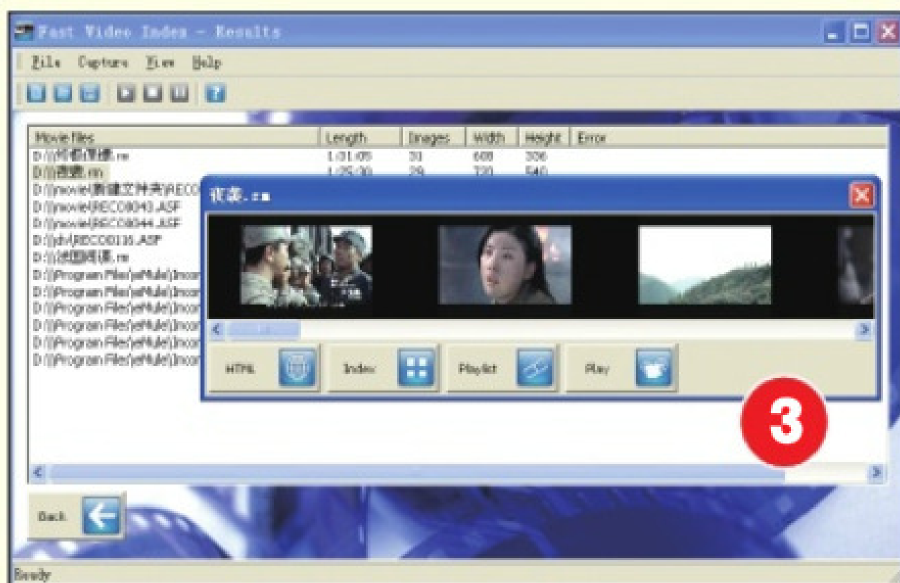
FastVideoIndexer支持常见的各种视频格式。在其主窗口（**如图1**）左侧的资源列表中选中对应的盘符，在其右键菜单上点击“Add all movies”项，FastVideoIndexer即可对该盘进行彻底搜索，并将其中的视频文件显示在窗口底部的“Video to index”栏中。之后点击“Next”按钮，在下一步窗口（**如图2**）中FastVideoIndexer对每个视频文件逐一进行检索操作，按照预设的时间间隔（默认为3分钟），抓取视频中的画面，同时建立对应的网页发布文件。

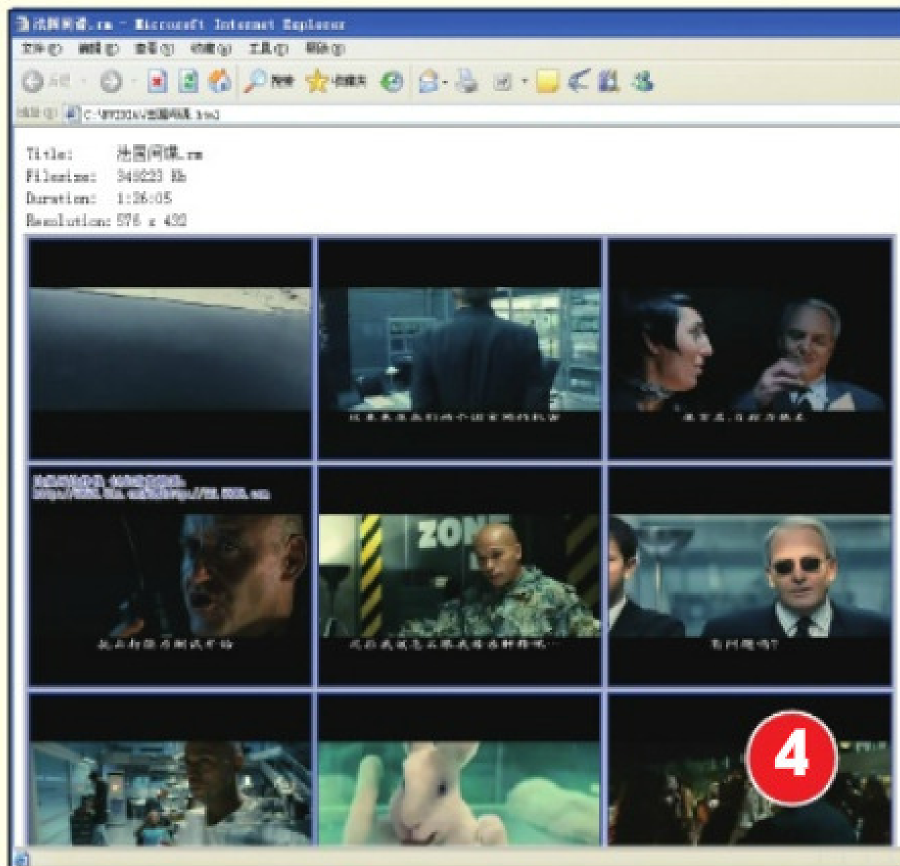




当所有的视频文件全部处理完毕后，点击“Next”按钮，在报告窗口中的文件列表中便列出所有的视频文件。选中对应的视频文件，即可弹出该视频的预览窗口（**如图3**），在其中显示FastVideoIndexer抓取的视频画面，这样可以让你对视频的内容一目了然。在预览窗口中点击“HTML”按钮，就可打开该视频的发布网页（**如图4**），在其中显示该视频的标题、文件大小、播放时间、分辨率等参数，还包含从中抓取的所有视频截图。这样，你可很方便地将该视频属性发布到网上和别人分享。

点击其中的“Index”或者“Playlist”按钮，可以使用Inzomia Viewer（下载地址为http://www.izview.com/index.php?t1=downloads.html）查看、检索图片信息。Inzomia Viewer是一款功能独特的图片浏览工具，可提供充满动感的图片显示效果。点击“Play”按钮，可以使用默认的媒体播放器播放该视频文件。





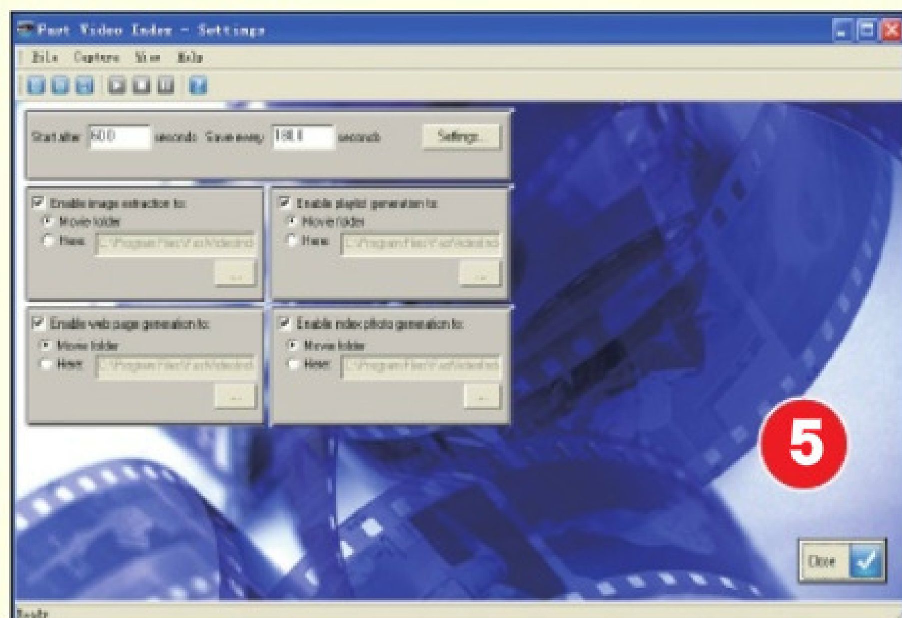
按照上述方法，可以对每个磁盘进行视频检索操作，这样所有的检索结果就集中显示在报告窗口中了。之后，点击菜单“File”→“Save Project”来保存检索项目文件。以后可以随时点击菜单“File”→“Open Project”项，来直接打开该检索项目文件；点击菜单“View”→“Page”→“Results”项，来直接打开检索报告窗口。

比较遗憾的是，FastVideoIndexer并不直接支持RMVB

视频文件，不过你只要将其后缀名改为“.rm”，即可解决上述问题。当然，对于从网上下载的视频影片来说，其名称不仅过长而且存在乱字符。最好对其进行规范性修改后，再执行检索操作，这样可大大提高检索效率。

二、配置FastVideoIndexer

在默认情况下，FastVideoIndexer将生成的检索信息文件全部保存在对应的视频文件路径中。在FastVideoIndexer主窗口中点击“Settings”按钮，在设置界面（**如图5**）中的“Start after X seconds”栏中设置视频截图抓取起始时间（默认是在视频开始60秒的位置），在“Save every X seconds”栏中设置视频截图的抓取时间间隔（默认是180秒）。勾选“Enabled image extraction to”项，在其下选择“Movie”项，表示将视频截图保存在视频文件的路径中。选择“Here”项，点击“浏览”按钮，可以更改其保存路径。勾选“Enabled playlist generation to”项，表示可以为视频文件创建播放列表；勾选“Enabled web page generation”项，表示可以为视频文件创建发布网页；勾选“Enabled index photo generation to”项，表示可以为视频创建检索信息文件。按照同样的方法，可以分别更改其保存路径。值得注意的是，如果在进行视频文件检索过程中出现错误，那很有可能是因为没有安装MSXML组件所造成的。



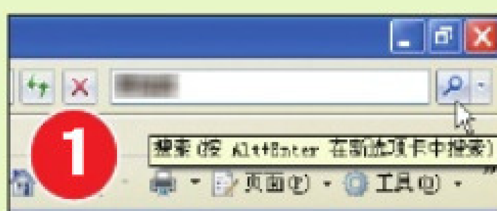
玩转IE7的“即时搜索”框

■ 山东 贾培武

与早期版本相比，IE7做了许多改进，比如以“即时搜索”框取代“搜索助手”即是其中之一。“即时搜索”框位于窗口顶部“地址”栏的右侧，默认以Live Search为搜索引擎。以下，我们就一起来玩转这个“即时搜索”框。

一、使用“即时搜索”

在IE7的“即时搜索”框中键入关键字或短语，然后按Enter键或单击“搜索”按钮（**如图1**），即在当前选项卡中显示Live Search的搜索结果。如果要在新的选项卡中显示搜索结果，请将上述的Enter键，换为Alt+Enter键。



二、更改默认的搜索引擎

或许你不太喜欢“即时搜索”框默认的Live Search这个搜索引擎，那么可将其改为你常用的搜索引擎。

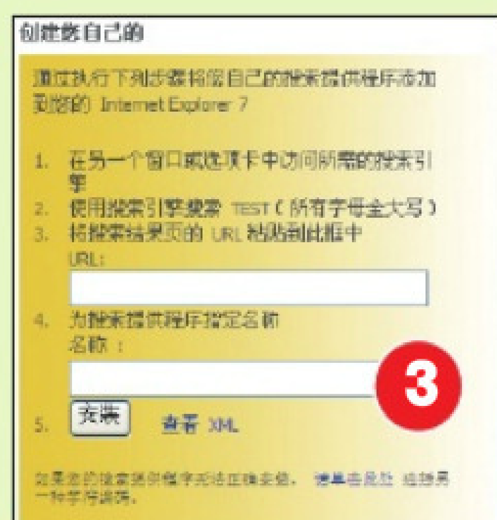
1.打开IE7。

2.单击“搜索选项”按钮，在打开的命令列表中，单击“更改搜索默认值”（**如图2**）。



3.在“搜索提供程序”框中，单击希望设置为默认值的搜索引擎，然后单击“设置默认值”，再单击“确定”按钮。如果在“搜索提供程序”框中没有自己喜欢的搜索引擎，请单击“查找更多提供程序”。

4.在打开的网页的“Web搜索”下，单击你喜欢使用的搜索引擎，比如单击“百度”。如果这里没有你喜欢的搜索引擎，那么你可以在页面的右侧按提示步骤1～5操作，将自己喜欢的添加到IE7（**如图3**）。



5.选中“将它设置为默认搜索提供程序”复选框，然后单击“添加提供程序”按钮。

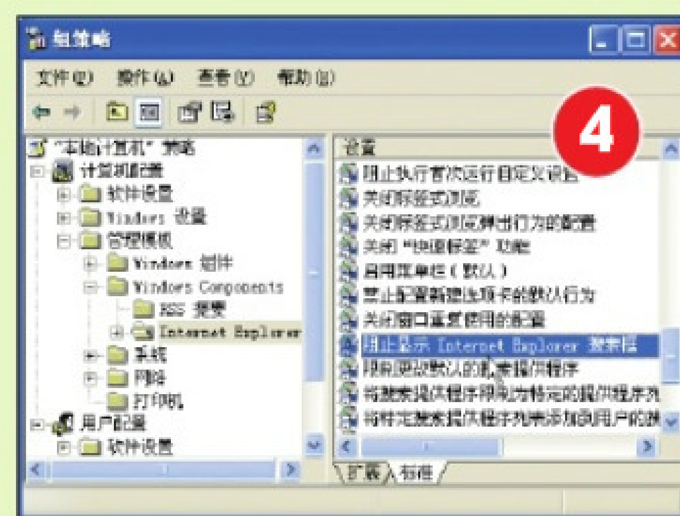
现在，IE7“即时搜索”已经把你喜欢的搜索引擎改为默认的了。

三、去除“即时搜索”框

或许你觉得这个IE7的“即时搜索”框纯粹就是多此一举，那么以下的操作可将该框去除。

1.单击Windows“开始”，再单击“运行”。在“打开”框中键入“gpedit.msc”，单击“确定”按钮，打开“组策略”窗口。

2.在左侧的控制台树中，定位到“计算机配置/管理模板/Windows Components/Internet Explorer”分支，然后在右侧列表中双击“阻止显示Internet Explorer搜索框”（**如图4**）。



3.单击以选中“已启用”复选钮，然后单击“确定”按钮。

4.关闭“组策略”窗口。

关闭并重新启动IE7。怎么样，“即时搜索”框不见了吧！

用“目光”巧妙隐藏程序窗口

■ 河南 花的神明

现在价廉物美的摄像头已逐渐成为电脑的重要外设，成为视频聊天的必不可少工具。但是，你是否想到让摄像头来“帮助”你隐藏程序窗口呢？当你在电脑前聚精会神地从事重要操作时（如编辑机密文件，或者在上班时间玩游戏，呵呵），如果有人突然出现在你的身后，除了让你手忙脚乱地关闭程序窗口外，还会让你感到不快，甚至会泄漏

你的敏感信息。实际上，利用StaffEye（下载地址为http://www.zcstar.com/download/limit/staffeye/setup.exe）这款小巧的软件，就可将摄像头变成灵敏的监视器。当在监视区域（例如窗口、门口等）中发现“动静”时，它会自动隐藏预设的程序窗口，整个过程无需你的任意干预，其隐藏窗口的速度和“智能化”水平操作都相当高。

一、调整摄像头监控范围



在StaffEye主窗口中打开“Camera Monitor”面板（**如图1**），在其中勾选“Open Camera Monitor”项，激活摄像头的监控功能。之后移动摄像头的视角，将其指向需要监控的区域，在“Camera Screen”面板中即可动态显示摄像头的监控画面。在“Detect Area”栏勾选“Show detect area box to adjust”项，在上述监控画面的四周便出现红色的调整框，可以拖动调整框四周的控制点，来缩放调整框的大小，之后将调整框拖动到合适的监控位置即可。这是因为摄像头的监控范围往往较大，为了精确设置监控范围避免出现误操作，你可根据实际需要设置调整框的大小，并使其和目标完整“匹配”。例如你可能只需监控门口位置，将调整框设置和门口的大小相当，之后对准门口位置即可。

在“Detect Area”栏中选择“Detect motion in detect aera”项，表示只监控调整框中的图像动态变化；选择“Detect motion outside detect area”项，表示只监测调整框之外的动态变化。在“Sensitive”栏中拖动滑块，可以设置监控的灵敏度高低，默认为80%，你可根据需要进行调整。灵敏度越高，探测的精度也越高。当设置好上述监控参数后，在“Effect Preview”面板中点击“Test Monitor”按钮，可以对监控效果进行测试。当在监视区域中发生图像动态变化时，其中的笑脸图片将变成吃惊的面容，表示经上述配置的参数已经生效。

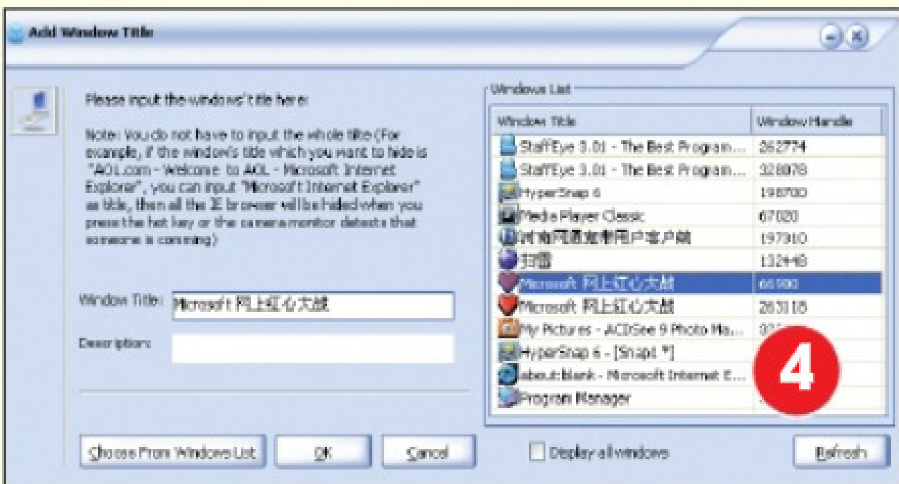
二、设置需要隐藏的窗口



在StaffEye主窗口中打开“Hide Settings”面板（**如图2**），在其中预设了两种检测目标窗口的方法。在“Hide Object”列表右侧点击“Add”按钮，在弹出的“Add Object”窗口（**如图3**）的“Object Handle”栏中输入目标窗口的句柄名称，在“Class Name”栏中输入目标的类名称，在“Description”栏中输入描述信息。

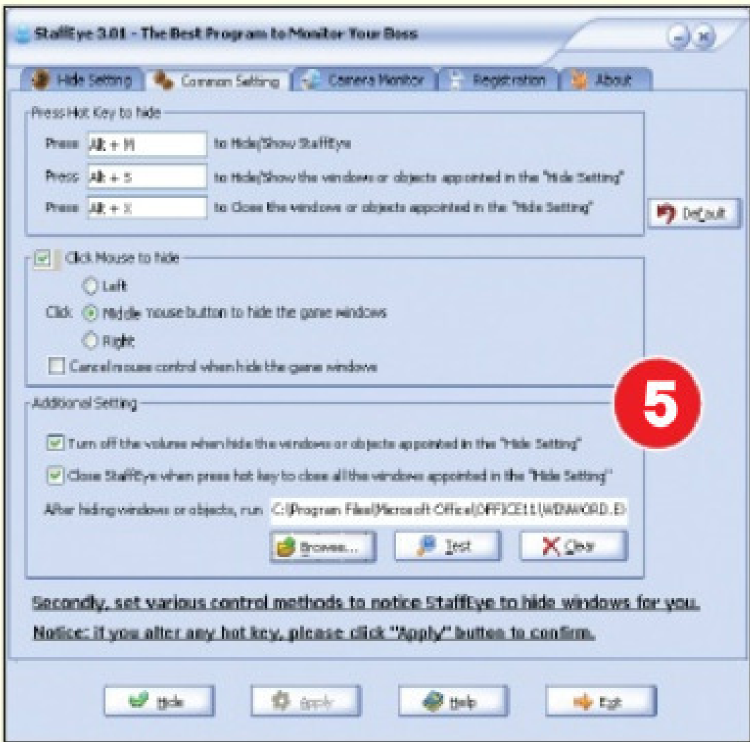
如果你觉得上述内容有些“故作高深”的话，可以勾选“Hide this dialog when choose object”项，之后拖动旁边的带有瞄准镜图案的图标，将其移动到需要隐藏的窗口中，即可自动获得该窗口的上述参数信息。在此过程中会自动隐藏本窗口，这样便于选择目标窗口，之后点击“OK”按钮即可。

按照上述方法，可以逐一选中需要隐藏的所有窗口，并将其名称显示在“Hide Object”列表中。不过这种方法显得比较繁琐。在“Hide Windows”列表的右侧点击“Add”按钮，在“Add Window Title”窗口（**如图4**）中的“Windows Title”栏中输入目标窗口的标题名，在“Description”栏中输入描述信息。为了简便起见，可以点击“Choose From Windows List”按钮，在窗口右侧的“Windows List”列表中便会出现当前运行的程序项目。如果勾选“Display all windows”项，则在其中列出系统中已经运行的所有程序项目（包括各种系统进程），点击“Refresh”按钮可以刷新程序列表。从中点击需要隐藏的程序项目，即可在“Window Title”栏中自动输入其名称，点击“OK”按钮保存设置即可。按照上述方法，可以逐一选中需要隐藏的所有窗口，这种选择目标窗口的方法更加简单易用。



三、设置其它配置项目

在StaffEye主窗口中打开“Common Setting”面板（**如图5**），在“Press Hot Key to Hide”栏中相关隐藏热键，在默认情况下，反复点击“Alt+M”组合键可以隐藏/显示StaffEye主窗口；反复点击“Alt+S”组合键，可以隐藏/显示上述所有预设隐藏窗口；点击“Alt+X”组合键，可以直接关闭上述所有预设隐藏窗口。你可根据需要对上述热键进行更改。在“Additional Settings”栏中勾选“Turn off the volume when hide the windows or objects appointed in the "Hide Setting"”项，表示当隐藏上述所有预设窗口后，自动关闭电脑的音量；勾选“Close StaffEye when press hot key to close all the windows appointed in the "Hide Setting"”项，表示当关闭了所有的预设窗口后，自动退出StaffEye。在其中点击“Browse”按钮，可以



选择其它正常的程序（例如Word，Excel等）。这样，当隐藏了预设的窗口后，会自动使正常的程序运行，给人一种你正在“忙碌”正常工作的假像。其余的设置保持默认即可。当设置好所有的配置项目后，点击窗口左下角的“Hide”按钮，将StaffEye主窗口隐藏起来，使其在后台运行。这样，当其他人出现在摄像头监控画面中时，StaffEye就会自动将所有的预设窗口隐藏起来。当“危险”离去后，点击预设的热键，就可以重新打开所有隐藏的窗口了。

自己制作证件照

■ 安徽 屠志成

开学了，学校各部门要收取学生1英寸、小2英寸、2英寸等规格的照片多张。虽然照相馆对学生优惠，一份8张1英寸或4张小2英寸的证件照还是要收8元钱。作为班主任，为了给学生减轻负担，我决定自己给学生制作证件照，然后拿到数码照片冲印店冲印。

一、采集照片

1.拍摄条件

学生的证件照，只是用于学生证、医保卡等方面，拍摄要求并不高。首先要有一台数码相机，至少30万像素，现在几乎任何数码相机都能满足这一要求。其次要有一个较好的拍摄环境，教室走廊的白色墙壁就可以作为拍摄背景，或者弄一张写春联的红纸贴在墙上也行；时间最好选在早晨或者上午，向南的走廊没有直射阳光，学生的面部不会出现阴影。

2.拍摄过程

事先制作一份带编号的学生名单，然后按编号顺序为学生拍摄。在相机中设置拍摄分辨率大于或等于640×480像素，拍摄模式为人像模式，禁用闪光灯。要求学生贴墙站好，头放正，目光平视；把相机竖起，镜头与学生下颏持平。观察液晶显示屏，让学生头的上部接近屏幕上框，胸口上部处于屏幕下框，双耳露出，头部两边与屏幕左右边框等距。半按快门进行对焦，待学生面部表情自然时按下快门。为了防止头像变形，可适当拉远拍摄距离，然后通过变焦获得较好的头部照片。每个人至少拍两次，这样可以选择理想一些的照片进行冲印。

注：数码相片冲印尺寸换算公式为冲印尺寸＝拍摄分辨率÷300dpi。如果要冲印1英寸、小2英寸、2英寸的照片，那么照片长的一边达到600像素就行了。因为有的照片在加工后还要进行裁剪，所以拍摄分辨率最好设在640×480像素或以上。

二、加工润色

虽然可以从几张照片中选择效果较好的一张，但仍不免有一些照片存在曝光不准、头偏肩歪或因皮肤问题面部出现较明显斑点等情况，所以在输出证件照之前要对采集的照片适当进行加工。这一步和下一步都要用到一款专门处理数码照片的小软件“光影魔术手”。

1.修正曝光值

用光影魔术手打开一张曝光不足或曝光过度的照片，从“效果”菜单中选择“数码补光”或“数码减光”（**如图1**）。补光、减光都可以重复进行，直到满意为止。



2.扶正歪头

打开一张人像头部有些歪的照片，单击工具栏中“旋转”按钮旁的三角形，从下拉菜单中选择“自由旋转”，打开其窗口。

把虚线十字架移到人像的一只眼睛的黑眼球中心，按下左键，向另一个黑眼球中心画出一条水平参考线（**如图2**）。如果眼球中心不好确定，也可以从鼻尖向眉心画一条垂直参考线。单击“预览”查看对歪头的修正效果。如不满意，单击“复位”可以重做；满意后单击“确定”，进入软件主界面。



单击“裁剪”按钮，打开其窗口，选择“自由裁剪”的“矩形选择工具”，在头像上拖出一个矩形方框（**如图3**），然后通过方框四角的拖放点调整方框的位置和大小，使其边界符合证件照的要求。单击“确定”，歪头终于扶正了。



3.人像美容

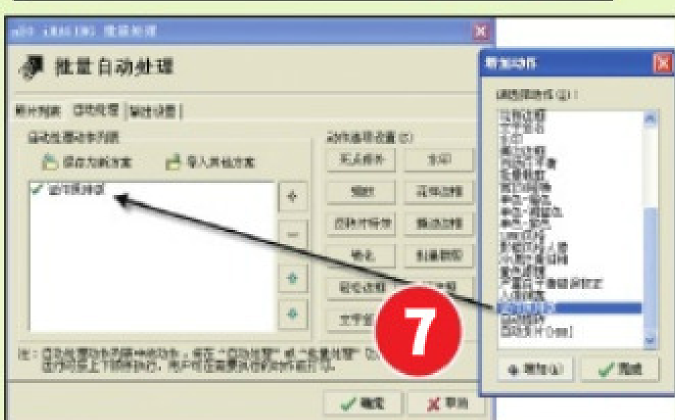
证件照原则上要保留人像原有的面部特征，但如果因皮肤感染等原因在脸上留下一些斑点也确实令人不爽，所以对这些小痘痘还是清理一下好。

打开一张面部有斑点的照片，从“效果”菜单中选择“去红眼/去斑”（**回见图1**），打开“去红眼”窗口。在窗口右侧面板中选择“去斑”，根据斑点大小选择合适的光标半径，把力量调到160左右。移动十字光标到每个斑点中心单击（**如图4**），斑点消除后单击“确定”生效。







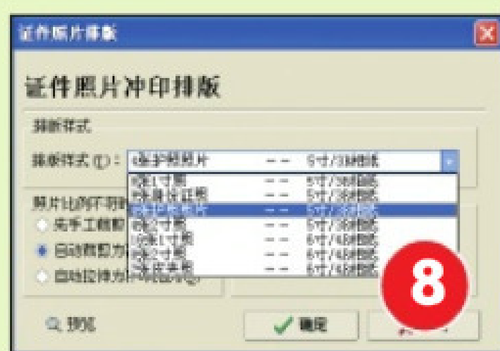


如果人像面部有很多细小的斑点，用去斑功能来清除斑点很麻烦，可以使用光影魔术手的“磨皮”功能来把小斑点磨掉。从“效果”菜单中选择“人像美容”，打开其对话框。在脸部相对光滑的地方单击右键，软件就会自动进行磨皮处理（**如上页图5**）。还可以在右侧通过调整磨皮力度、亮白、范围以达到更好的磨皮效果。

三、输出证件照

把所有处理好的照片保存到一个文件夹之后，就可以利用光影魔术手的批处理功能来输出证件照了。

从“文件”菜单中选择“批处理”，打开“批量处理”对话框。在“照片列表”选项卡中，单击“目录”，选择照片所在的目录，“确定”，所有照片显示在列表中（**如图6**）。切换到“自动处理”选项卡，选中自动处理动作列表中的动作。单击右侧的“—”删除它们，然后单击“＋”，从列表中选择“证件照排版”，再单击“增加”把它添加到自动处理动作列表中（**如图7**）。





单击“动作选项设置”下的“证件照”，打开“证件照排版”对话框。从“排版样式”中选择需要的版式（**如图8**），通常是选择在5英寸相纸上冲印8张1英寸照、4张2英寸照、4张护照照片（小2英寸），然后“确定”。

再切换到“输出设置”选项卡，在“指定路径”中输入证件照要保存的文件夹（**如图9**。可以用照片尺寸命名，如1英寸、2英寸、小2英寸），“确定”后软件就自动把原文件夹中的所有照片转换成证件照，并保存到新的文件夹中。

证件照制作完成后，拷到闪盘或存储卡中，拿到数码冲印店就可直接冲印了。笔者所在的地方，如果冲印量较大的话，一张5英寸照片5～6角钱，冲印一份证件照（8张1英寸、4张小2英寸，即2张5英寸）只需1元到1.2元。

病毒名称：代理盗号木马变种VDE（Trojan.PSW.Win32.Agent.vde）



病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒通过恶意网页或其它病毒下载传播。它会在后台悄悄运行，同时记录用户通过键盘输入的信息，并将窃取的信息发送给黑客。从而，用户的账号、密码等隐私信息都会被黑客盗取。

手工删除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks项，找到“{798977F1-34FC-4DDD-AF6D-1B5C196B4EB4}”一项，将其删除。

3.删除HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{798977F1-34FC-4DDD-AF6D-1B5C196B4EB4}。

4.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。

2.进入“程序文件”目录（默认为C:\Program Files），找到\Common Files\Microsoft Shared\MSINFO目录，将其下的“System6.jup”和“System6.ins”文件删除。

三、清理注册表中的垃圾信息

1.再次启动注册表编辑器。

2.找到“HKEY_CURRENT_USER\Software\Tencent\Ie”一项，将其删除。

3.重新启动计算机，查看“System6.jup”和“System6.ins”两个文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.该病毒利用系统漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，再打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.安装免费的瑞星杀毒软件2008，用其中的“帐号保险柜”功能保护QQ、网游以及网银的账号、密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010—82678800，或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 林多问：我打算在年底买台数码相机，我每年在户外拍摄的时间比较长。听说数码相机是“电老虎”，因此在电池种类的确定上有点犹豫。请问是采用内置锂电池的好还是普通电池的好？

答：数码相机不再使用胶片，因此电池就成为数码相机最主要的消耗品之一。数码相机电池种类主要有两种：内置锂电或者用普通充电电池。二者各有优缺点。锂电池的主要优点是体积小、重量轻、内阻小，闪光灯回电快；缺点主要是价格较高、通用性不强。一旦电量耗尽，在没有电源的户外只能干瞪眼。而普通充电电池价格低、购买方便，而且能用普通电池的相机通常还能用一款型号为“CRV3”的锂电池，这样就更加灵活方便了。

另外，对于经常长时间在户外拍摄的用户，还可以考虑外接电池包。不仅容量大，而且也会使相机的环境适应能力增强。比如在北方冬季零下20～30℃度的低温环境下使用，相机内部的电池在如此低温下已无法工作，但把外置电池放在棉衣里通过连线向相机供电仍可完成拍摄任务。

读者 胡京问：我新买了台数码相机，有两个问题想请教一下。一是数码相机的自动对焦为何有时会失灵？从而导致拍出的一些照片模糊。另外，请问数码相机上的A/V视频输出功能有什么用途？

答：有些刚接触数码相机的摄影者认为，在全自动模式下，对焦、曝光都交给相机便行了，摄影者用不着操心什么。其实不然，每一种相机的AF系统，只能在正常光照条件下工作。我们一定要清楚数码相机自动对焦的特点，比如自动对焦焦点的选择原则，否则可能无法将主要被摄物体拍清楚。情况严重时甚至无法对焦。例如在极度暗淡或极度明亮的光线条件下，或者将相机对着天空、白雪等无反差的被摄物体时，相机会持续不断地发出“吱-吱”的声响，镜头不断地自动转动，但就是无法正确对焦。在无法自动对焦时，我们就需使用手动对焦来弥补。中高档数码相机都支持手动对焦功能。

数码相机的A/V视频输出功能是玩家不常用的功能之一。其实该功能的作用还不小，最常见当然是在电视上欣赏你拍摄的照片及短片。现在大多数数码相机都支持照片局部放大以及幻灯片的浏览模式，有些还支持浏览间隔时间，甚至可配上背景音乐，非常方便。另外，使用数码的A/V输出功能，再配合带AV输入功能的显卡或电视卡，我们还能将数码相机变成一台品质优异的数码摄像头。

读者 张敏慧问：我有台HP笔记本电脑，最近出现了一个莫名其妙的故障，就是在开机时突然要求输入密码了。这台本本一直是我专用，绝对没被他人乱动过，而我也绝对没有进入BIOS设置密码，不知原因何在？如何解决？硬盘上的数据能保住吗？

答：导致开机突然出现输入密码提示最可能的原因是，笔记本电脑主板因为某种原因出现了“神经错乱”故障。处理起来是比较麻烦的，基本上只能送指定厂家维修点通过特殊方法处理，甚至可能需要更换主板。而且对于HP、IBM等大品牌，由于你无法证明出现这个问题是否是因为你自己设置了密码而遗忘了，你还必须提供发票、保修卡等全套保修材料，并证明该机确为你自己所拥有，才能给你处理。

至于硬盘上的数据是否可以保住，就得看你主板“神经错乱”的程度。如果该主板因某种原因而将硬盘密码也一并设置了，那么很可能你的硬盘就废了。否则可以拆下硬盘，然后通过移动硬盘盒或换到别的本本上将上面的数据读出。

读者 赵新天问：我的电脑使用ATI 9800SE显卡，有DVI和VGA两个输出。我放在客厅中一个接液晶显示器的DVI接口，另外一个D-sub接等离子电视VGA接口，但不能以说明书中提到的克隆方式双头显示，而只能以延伸的方式显示，请问原因何在？另外，如果我在系统中安装DX10，对显卡是否有不良影响？比如是否会导致显卡电容损坏？

答：如果你的显卡的确支持克隆的“双头”显示方式（即显卡两个输出接口DVI和VGA上连接的设备显示同一个画面），那么问题很可能出在显卡驱动程序上。一般来说，只有安装显卡自带的驱动程序才能实现显卡提供的全部功能。如果是操作系统自认或者安装了其他公版驱动程序，将可能出现你所遇到的问题。这在带有多个输出接口的显卡上最为突出。另外，有些较老的双头显卡可能还需要通过其上的相关跳线来确认输出模式。

第二个问题可以明确告诉你，显卡基本上不会因为软件原因（除非使用软件超频）而遭到损坏。显卡电容烧毁通常与超频不当、散热不良、显卡品质不佳等原因有关，而不会因为安装了高版本的DX损坏。不过由于9800SE在硬件上并不支持DX10，因此安装后在相关特效支持和速率提升上，也没有什么实际的意义，还可能给系统稳定带来不良影响，建议你还是不安为好。

读者 图雷姆问：暑假刚结束，我的电脑主板电容就因为耐不住夏天的炎热而烧坏了，打算换一块好点的。看到有些主板厂商声称在其产品中采用了固态电容，请问什么是固态电容？与传统电容相比有何特点？

答：固态电容的全称是“固态铝质电解电容”，它与普通液态铝质电解电容最大的差别在于采用了不同的介电材料。液态铝电容介电材料为电解液，而固态电容则为导电性高分子。固态电容的主要优点在于其稳定性好。现在随着CPU、显卡等配件工作时发热量的激增，如果电脑工作负荷较大、连续工作时间较长，将可能导致主板电容爆裂，这是因为过热导致液态电容电解液受热膨胀的结果。另外，如果电脑长期不用，电容中电解液容易与氧化铝形成化学反应，会造成开机瞬间损坏爆炸的现象。

由于固态电容采用导电性高分子产品作为介电材料，不会与氧化铝产生化学反应，消除了任何情况下发生爆炸的可能。固态电容还具备环保、低阻抗、高低温稳定、耐高纹波及高信赖度等优越特性，是目前电解电容产品中最高阶的产品。不过其成本也相对较高，以前多用于精密电子设备，目前在主板产品中也仅有少数大厂在高端型号中才被较多地采用。

客座专家 龚胜

问题交流

年度手机金酸梅大奖

■广东 小楼春雨

有道是，商贾年年推陈出新，流行产品荟萃于市场之巅，对决于刀光剑影，其中精彩犹胜年度影视大片。各行业都有年度大奖，奈何手机独缺之，故捉刀替天行道。所有入选大奖的手机都拥有两个前提，主流的市场占有率和合理的性价比，而候选范围更是覆盖全球主要市场。当然，一家之言难免有失偏颇，如有不当之处各位看官权当是模仿影视大片的“金酸梅大奖”，聊以自娱而已。

最佳音响效果

主持人：大家好，欢迎参加“年度手机金酸梅大片奖”。闲话少叙，马上进入第一个奖项“最佳音响效果”，让我们看一下有哪些入围者能够达到基本条件。



影片《音乐之声》——主演 诺基亚5300 市场价约1400元

剧情梗概：

作为电影史上传颂最广的音乐影片，《音乐之声》清新有致，雅俗共赏。影片中“音乐让你说”的内心表达，惊人地与诺基亚5300的广告宣传如出一辙，两者都可奉为各自领域的经典。作为承载诺基亚“Xpress Music”的音乐理念，5300圆滑可爱的滑盖设计、时尚靓丽的配色与个性的按键设计备受年轻人的青睐；而强大的播放器、纯美的音质效果和完善的音乐管理方式，使其在街头的出镜率至今依然居高不下。可以说5300为诺基亚打下了坚实的音乐基础，使得“Xpress Music”成长为有能力与“Walkman”相抗衡的品牌。作为一款特点鲜明的音乐手机，全面又不逊色主流的硬件配置，使得诺基亚5300入围“最佳音响效果”提名。

竞选资本：

1.S40第三版操作系统
2.26万色2英寸240×320屏幕
3.130万像素CMOS摄像头
4.支持USB 2.0、蓝牙、红外线传输
5.内建MP3音乐播放器，支持MP3、AAC、AAC+、eAAC+音乐格式，并支持A2DP蓝牙立体声
6.最高可至2GB的microSD记忆卡扩展能力

影片《舞出我人生》——主演 三星F200 市场价约1300元



剧情梗概：

《舞出我人生》讲述两个期望改变人生的青年搭档，参加艺术学院精英舞蹈大赛的常见音乐片题材，不常见的是影片让芭蕾和街舞的完美联手，这种出人意料的演示被三星F200的造型体现得淋漓尽致。F200小巧棒状的正面造型可以说和MP3播放器毫无区别，只有向左方弹开半自动旋盖，用户才会惊讶地发现这原来是一部手机。为了追求更纯正的MP3+手机效果，F200甚至取消了上代原有的摄像头设计，转轮换成较常见的五向键，设计风格向热爱音乐的青少年靠拢，从而成功精简成本获得更实在的市场售价。作为功能更加专业、定位更明确的第二代“音乐棒”，三星F200毫无争议地入围“最佳音响效果”提名。

竞选资本：

1.26万色1.46英寸176×220屏幕

2.支持USB 2.0、蓝牙1.2传输

3.内建MP3音乐播放器，支持WMV、MP3、AAC、AAC+、eAAC音乐格式，并支持A2DP蓝牙立体声

4.最高可至2GB的microSD记忆卡扩展能力

影片《出水芙蓉》——主演 索尼爱立信W950 市场价约1600元



剧情梗概：

《出水芙蓉》结尾时的水上盛典场面宏大气势壮观，画龙点睛般衬托出女主角如“出水芙蓉”般美丽。索尼爱立信W950的点睛之笔正是“宏大”——内置4GB闪存成为营造音乐气氛的强大后盾。作为对抗诺基亚N91的Walkman音乐手机，W950出人意料地采用UIQ智能操作系统，使其成为目前唯一一款具备手写功能的Walkman音乐手机。“Walkman 2.0”播放器在智能系统下表现一如既往的强劲，而机身和键盘完全一体化的设计也令人印象深刻。为了追求更专业和更明确的定位，W950甚至舍弃了索尼爱立信引以为傲的拍照功能。与同档产品相比，目前索尼爱立信W950的价位可称为超

竞选资本：

1.Symbian OS 9.1 UIQ 3.0智能系统

2.26万色2.6英寸240×320屏幕

3.支持USB 2.0、蓝牙1.2、红外线传输

4.内建Walkman音乐播放器，支持MP3、AAC、WMA、M4A等音乐格式，并支持A2DP蓝牙立体声

5.内置4GB闪存（无存储扩展功能）

主持人：在最终结果出来之前，让我们把镜头转向评议席和观众席，听听评判和观众的心声。

评判A：3款音乐手机都没有采用标准的3.5mm的耳机插口实在是一个遗憾，好在都可以通过转接线使用第三方耳机。

评判B：采用容易弄脏的橡胶材质是诺基亚5300的一个弱点。使用S40操作系统本应是优势，可是本机在功能设计上仍有值得商榷的地方。

评判C：索尼爱立信W950的改版、刷机版混杂于市场之中，消费者购买前需要“做功课”，确实伤脑筋。

主持人：经评判决议，索尼爱立信W950凭借高出一筹的软硬件配置获得本届“最佳音响效果”大奖，下面请它发表一句话感言。

W950：谢谢大家的支持！手机只不过是我的表面工作，我真正的身份其实是音乐研究……（台下：我们要摄像头！）

最佳特技效果

即使是部手机也要努力追求不同凡响的人生，挑战平淡无味的生活方式，磨炼超越自我的能力。让我们看看“最佳特技效果”的入围者。

影片《超时空接触》——主演 惠普6515 市场价约1800元

剧情梗概：

惠普6515的特技是GPS精确定位。特技需要完成的主要工作，就是犹如《超时空接触》中那样执著地追踪着来自太空的电波。至于是通过质数译为第三类接触的语言，还是通过地图译为导航语言，又有什么实质区别呢？作为传统电脑厂商，惠普的第一款智能手机产品6515明智地选择了商务市场，内置图灵导航软件和GPS卫星导航模块是它与对手竞争的

竞选资本：

1.Windows Mobile 2005智能操作系统

2.支持GPS导航

3.65536色3英寸240×240像素屏幕，130万像素CMOS摄像头，QWERTY键盘

4.支持USB 2.0、蓝牙1.2、红外线传输

5.支持miniSD和SD/MMC扩展



竞选资本。得益于外置QWERTY键盘，HP6515轻松实现收发E-mail和移动办公等诸多工作。虽然时尚潮流和T恤牛仔裤一样跟HP6515毫不沾边，全尺寸的QWERTY键盘也注定了它的厚重呆板，然而iPAQ金字招牌顺利使它入围“最佳特技效果”提名。

影片《邮差》——主演 诺基亚E61 市场价约1800元

剧情梗概：

《邮差》讲述了一位年轻邮差和一位诗人的友情，展现了从平淡无奇邮差工作中孕育出的那份诗意，而诺基亚E61就是这样一位平实可靠的“邮差”。乍看上去诺基亚E61和惠普6515好像双胞胎，细看就会发现两者巨大的不同：E61拥有QVGA的横置宽屏幕，超薄机身更体现出一份精致。

E61的特技是针对商务用户的E-mail收发功能，不像竞争对手BlackBerry手机以及Microsoft手机，只能以单一E-mail格式作为手机特点，它能够支持多种电子邮件客户端。无论是自家的诺基亚行动商务中心（Nokia Business Center），还是第三方的GoodLink、Seven Mobile Mail、Seven Always-On Mail和Visto，甚至包括竞争对手的BlackBerry Connect、Microsoft Mail for Exchange（Push Mail）都能良好支持。

当然，最常见的POP3及IMAP4也不会被遗漏。加上E61完善的无线连接能力（WAP/GPRS/EGPRS/WLAN/蓝牙），独有的QWERTY键盘和四向摇杆，即使在通话中都可收发电子邮件的特色，E61绝对是当前最受欢迎的电子邮件手机，完全有能力入围“最佳特技效果”提名。



竞选资本：

1.Symbian OS 9.1智能操作系统
2.1670万色2.8英寸320×240像素屏幕
3.QWERTY键盘
4.支持USB 2.0、蓝牙1.2、红外线及WLAN
5.支持miniSD存储卡扩展

影片《达·芬奇密码》——主演 技嘉G-Smart i 市场价约1600元

剧情梗概：

《达·芬奇密码》中那辆左冲右突的奔驰Smart微型车令人印象深刻，然而与影片中风头十足的奔驰相比，现实中的Smart车走出欧洲市场之后却举步维艰。理想和现实的巨大反差，确实就是技嘉G-Smart i的绝妙写照。正如奔驰Smart一样，技嘉G-Smart i也属同类产品中的微型机。灵巧的体型和活泼的配色设计，使得技嘉G-Smart i的外观不逊色于任何一款功能手机。考虑到较高的软硬件配置，技嘉G-Smart i几乎就是时尚潮流的理想标准，更何况它还配有出人意料的特技——内置TV接收器硬件，可以随时随地收看电视。但技嘉G-Smart i并不是接收当前流行的DMB信号，而是传统的无线模拟电视。由于地域制式和设计上的不同，结果是在我国台湾省和香港特区表现尚可的电视功能，在我国其他大多数城市却乏善可陈。作为跨入一家手机行业的传统电脑厂商，鼓励竞争是技嘉G-Smart i入围“最佳特技效果”提名的最



竞选资本：

1.Windows Mobile 5.0智能操作系统
2.26万色2.4英寸240×320像素屏幕，200万像素CMOS摄像头
3.英特尔PXA272处理器（主频416MHz）
4.支持WiFi、蓝牙（A2DP）、USB连接
5.可外接MiniSD存储卡扩展

主持人： 在最终结果出来之前，让我们把镜头转向评议席和观众席，听听评委的意见。

评判A： 虽然对于惠普的制造功力和技术能力毋庸置疑，可是惠普6515却采用240×240的非标准分辨率设计，导致需要全屏显示的软件无法使用。可惜啊，可惜！

评判B： 技嘉G-Smart i的电视接收能力在国内大部分地区近乎于零，且软件运行效率偏低，理想确实和现实有巨大的距离啊！

评判C： 除了没有摄像头外，作为商务手机E61的表现近乎完美。不过，商务手机没有摄像头不是很正常么？

主持人： 根据评委评议结果，**诺基亚E61**凭借稳定全面的特技发挥，获得本届“最佳特技效果”大奖。下面请它发表一句话感言。

诺基亚E61： 虽然表面上我是一部手机，实际上呢我是一名“邮差”。谢谢大家！（台下：这话听起来怎么很耳熟啊）

最佳摄影效果

影片《教父2》——主演 索尼爱立信K800i 市场价约1700元



剧情梗概：

如果说索尼爱立信T618是手机上引入摄像头的第一代《教父》的话，开创Cyber-shot手机系列的索尼爱立信K800i可称得上是《教父2》。K800i拥有采用卡尔·蔡司镜头的320万像素CMOS自动对焦摄像头、电子防抖技术、Xenon氙气闪光灯，拍照能力堪称一流。除此之外，无论影音欣赏还是Push E-mail、HTML网页浏览等功能应有尽有。总之，拥有Cyber-shot手机的用户完全可以放弃入门级卡片相机，这一切都源于索尼爱立信K800i的开拓精神。凭借毫无争议的教父地位，索尼爱立信K800i众望所归地入围“最佳摄影效果”提名。

竞选资本：

1.26万色2英寸240×320像素屏幕，320万像素CMOS摄像头

2.支持蓝牙2.0、红外线、USB 2.0传输

3.内建P3播放器，支持MP3、AAC、AAC+、eAAC+音乐格式

4.支持最大1GB M2记忆卡扩展

影片《A计划2》——主演 索尼爱立信K550i 市场价约1300元



剧情梗概：

《A计划2》的大获成功当然源于《A计划》的先期功劳，而索尼爱立信K550i的成功无疑也是建立在索尼爱立信K800i的成功基础之上，不同的是K550i将Cyber-shot手机带入草根阶层。它的200万像素摄像头虽然是Cyber-shot手机中最低的，但是同样拥自动对焦、双LED闪光灯和滑动镜头盖等标志性元素；拍摄完成之后还可以直接连接至兼容的打印机打印，也可通过蓝牙和图片博客，与家人、朋友轻松分享高品质影像。即使作为普通应用的K550i也值得购买，诸如MP3音乐播放功能与FM收音机功能等均非常实用。凭借悲天悯人的草根情结，索尼爱立信

竞选资本：

1.26万色1.9英寸176×220像素屏幕，200万像素CMOS摄像头

2.支持蓝牙2.0、红外线、USB 2.0传输

3.支持MP3、AAC、AAC+、eAAC+音乐格式

4.支持最大1GB M2存储卡扩展

影片《千里走单骑》——主演 三星E590/E598 市场价约1400元



剧情梗概：

《千里走单骑》挂的是大红大紫的张大导演的名字，演绎的却是一个回归于平淡的故事，试图将所有的色彩还原到生活本色。三星E590的出世同样挂着世界知名的设计师Jasper Morrison的大名，直到正式发布时人们才发现它其实是一款中低档产品。尽管大师级的设计带给其可爱的轻薄外观，但是造型仍像是一件精美的玩具。即使E590的外壳放弃金属材料，转为使用价格低廉的ABS工程材质，但其功能表现也足以不让高端产品专美。不管怎么说，凭借300万像素摄像头和完善的拍照功能设置，三星E590/E598仍有资格入围“最佳摄影效果”提名。

竞选资本：

1.26万色1.8英寸220×220像素屏幕，300万像素CMOS摄像头

2.支持蓝牙2.0、USB 2.0传输

3.支持MP3、AAC、AAC+、eAAC+音乐格式

4.支持最大2GB microSD存储卡扩展

主持人：在最终结果出来之前，让我们再次把镜头转向评议席。

评判A：作为最轻薄的300万像素拍照手机，连续使用时的高发热量是三星E590/E598的缺点。这也凸现出三星在高端竞争中技术的弱势，花瓶的帽子一时是很难摘去了。

评判B：索尼爱立信K550i和K800i的短信操作太慢；输入法切换不方便；MP3声音不小，通话声音却不大。这些也是索尼爱立信机器一贯的问题。

评判C：考虑到Cyber-shot的强势，其实只要简单考虑性价比问题就好了。其他品牌的照相手机，正是在这一点上差距巨大啊！

主持人：经评判决议，索尼爱立信K800i凭借压倒性的黑道气质荣获本届“最佳摄影效果”大奖。下面请它发表一句话感言。

索尼爱立信K800i：英雄本“摄”，谢谢！（台下鼓掌，吹口哨：酷啊，不愧是老大）

最佳女主角

主持人： 天地万物皆有阴阳之分，手机自然也有男女之别，让我们看看“最佳女主角”的入围者。

影片《仙履奇缘》——主演 三星X830/X838 市场价约1700元

剧情梗概：

所有女性曾梦想《仙履奇缘》中那根神奇的仙女棒，一挥之后灰姑娘也能够变成公主——无论柔和的转轮菜单键，还是貂黑、水蓝、粉红、银白、橙色、水绿的6色设计，显然三星X830才是更适合女性用户的。特别是内置的130万像素CMOS摄像头和1GB闪存，全面的硬件配置受到大多数女性用户的青睐。凭借独特的旋转棒状设计，三星X830/X838毫无争议地入围“最佳女主角”提名。



竞选资本：

1.26万色1.46英寸176×220像素屏幕，130万像素CMOS摄像头
2.支持USB 2.0、蓝牙1.2传输
3.内建MP3音乐播放器，支持WMV、MP3、AAC、AAC+、eAAC音乐格式，并支持A2DP蓝牙立体声
4.内置1GB闪存（不支持记忆卡扩展）

影片《浓情巧克力》——主演 LG KG90n 市场价约1700元

剧情梗概：

一块巧克力能做什么？凭借味觉诱惑打开小镇上人们禁锢的心门，达到感官与心灵上的满足和喜悦，这就是《浓情巧克力》的奇妙答案。这种对于生命中美好事物的肯定，也正是LG“巧克力”手机的完美诠释。作为第二代“巧克力”，KG90n通过在屏幕和热感应按键之间增加金银色饰条，大幅提升手机的豪华质感，加上主流的QVGA屏幕，具备自动对焦功能的200万像素摄像头，还新增了microSD扩展支持，这一切使得“巧克力”的女性拥护者无需在时尚潮流和主流配置间作艰难选择。

竞选资本：

1.26万色2英寸240×320像素屏幕，200万像素CMOS摄像头
2.支持USB 2.0、蓝牙1.2传输
3.内建MP3音乐播放器，并支持A2DP蓝牙立体声
4.支持microSD记忆卡扩展
5.独特的热感应触碰式键盘以及隐藏式LCD



影片《镜子面具》——主演 索尼爱立信Z610i 市场价约1500元

剧情梗概：

《镜子面具》表面上是一个15岁女孩在魔幻世界的奇遇，其实镜子后面映射的正是少女的内心世界，整个故事就是这位少女心灵深处成长的历程。在索尼爱立信Z610i光滑的镜面下同样隐藏着类似少女的柔美，只有非常小心地倍加呵护，才能伴随它一起成长。虽然镜面翻盖已经是当前常见的设计，但是与常见镜面张扬的“酷”和“炫”的刚性相比，能够将镜面表现得如此柔和、细腻、温暖的只有Z610i。除了令人惊艳不已的外形，拍照、音乐等多媒体应用在Z610i上一个也不缺，足以俘获大多数女性的爱美之心。

竞选资本：

1.26万色2英寸176×220像素屏幕，36×128像素OLED外屏，200万像素CMOS摄像头
2.支持蓝牙1.2（A2DP）、USB传输
3.内建MP3音乐播放器，支持WMV、MP3、AAC、AAC+、eAAC音乐格式，并支持A2DP蓝牙立体声
4.支持最高1GB M2存储卡扩展



主持人： 在最终结果出来之前，让我们把镜头转向评议席……

评判A： 索尼爱立信Z610i镜面的绝美固然是优点，但是福兮祸所伏，太过娇嫩也是机器的一大缺点。一旦破相则由美入丑，非真正温柔细致耐心的女性难以拥有。

评判B： 作为行货的三星X838，功能较水货有相当程度的缩水。延续了诸多行货的一贯缺点，其JAVA功能也并不理想，打算选购的女性朋友不可不知。

评判C： LG KG90n的外观设计固然精彩，但是功能上的羸弱却无法掩盖，简单说就是与同期竞争对手落后一个时代。基本上只适合买来就用、不怎么动手、非常宽容的用户，否则不免会有金玉其外之叹。

主持人： 经评判决议，三星X830/X838凭借独特的魅力获得本届“最佳女主角”大奖。下面请它发表一句话感言。

三星X830/X838： 感谢“硬件评析”、感谢“新品初评”、感谢“攻城略地”、感谢“在线争锋”、感谢……

最佳男主角

主持人：女性使用女性化的手机，男人当然挑选男性化选手，这还有什么疑问吗。让我们看看“最佳男主角”的入围者。

影片《阿甘正传》——主演 诺基亚6300 市场价约1500元

剧情梗概：

其貌不扬但做事专注的阿甘，其内心远比其表面强大得多，往往能成就正常人难以企及的事业。其貌不扬的诺基亚6300可谓手机中的阿甘，作为诺基亚的主力机型，中庸无奇就是代名词——它的操作系统可以很好地完成商务应用，全面的多媒体功能也令人满意；其不锈钢外壳和超薄机身表达了对时尚的追求，而方正简洁的造型和黑、银相间的传统配色体现出一种成熟稳重。因此，它能被各个阶层的人群毫无压力的接受。凭借着这种惊人的亲和力，诺基亚6300毫无疑问地入围“最佳男主角”提名。



竞选资本：

1.S40第三版操作系统
2.1670万色2英寸240×320像素屏幕，200万像素CMOS摄像头
3.支持蓝牙（A2DP）、USB 2.0传输
4.支持MP3、AAC、AAC+等音乐格式
5.最大2GB microSD存储卡扩展

影片《作秀时刻》——主演 索尼爱立信M600i 市场价约1400元

剧情梗概：

犹如《作秀时刻》中那对黑白双煞警探发出的大吼：“it's showtime！”黑白双色的索尼爱立信M600i也在期望着自己的表演时刻。论商务能力，索尼爱立信M600i不仅将传统按键改为可双手操作的QWERTYY键盘，并且支持手写识别输入，支持SMS、MMS、POP3及Push E-mail，甚至还内置了GPS卫星导航软件。论娱乐功能M600i也一点不弱，音乐播放器功能很全面并有多种风格的均衡器，大屏幕更为视频播放带来良好感受，也许没有拍照功能是它唯一的弱点。至于外观设计，如果诺基亚6300算得上成熟中年，那么M600i就是英俊少年。凭借这种年轻气盛的冲击力，索尼爱立信M600i顺利地入围“最佳男主角”提名。

竞选资本：

1.Symbian OS 9.1 UIQ 3.0智能系统
2.26万色2.6英寸240×320像素触摸屏
3.手写辨识＋QWERTYY键盘
4.支持MP3、AAC/AAC+/E-AAC、m4a等音乐格式
5.支持立体声蓝牙、红外线、USB 2.0传输
6.支持最大1GB M2记忆卡扩展



影片《街头霸王》——主演 摩托罗拉Z3 市场价约1300元

剧情梗概：

谁是真正的街头霸王？摩托罗拉Z3拥有家族中前辈所有的成功设计。继承自V3的超薄机身和经典的激光雕刻金属键盘，独具一格的磨砂外壳以及摩托罗拉手机中少见的滑盖设计，都是Z3的制胜武器。然而讲到应用功能，Z3就乏善可陈，基本上别人有的它全有，但是也不见得会多出色，当然这也是它能入选的基础。凭借着街头巷尾的争斗，摩托罗拉Z3成功入围“最佳男主角”提名。

竞选资本：

1.26万色1.9英寸176×220像素屏幕，200万像素CMOS摄像头
2.支持MP3、AAC/AAC+/E-AAC、m4a等音乐格式
3.支持蓝牙、USB 2.0传输
4.支持最大2GB microSD存储卡扩展



主持人：在最终结果出来之前，让我们最后一次把镜头转向评议席。
评判A：好吧，这次我们没有什么可说的，让实力说话好了。
评判B：……
评判C：……

主持人：根据场外短信投票结果，诺基亚6300凭借着“实力”获得本届“最佳男主角”大奖。下面请它发表一句话感言。
诺基亚6300：其实我就是改变社会风气、风靡万千少女、刺激电影市场、提高年轻人内涵、玉树临风、风度翩翩的……
主持人（奋力夺过话筒）：谢谢，你已经超时了！







数码来风

■广东 GZ

市场前瞻

导读：面对无线网络技术近乎残酷的竞争局面，蓝牙技术试图发起自己的反击，2008年奥运会也许是巨大契机？

作为杀手级应用的无线网络领域，技术竞争的白热化令人窒息。面对越来越多技术标准占优的挑战者，先驱者蓝牙技术试图在短距离超低功耗应用领域作出反击。日前蓝牙技术联盟将诺基亚主导开发的WiBree技术纳入门下，并重新命名为超低功耗蓝牙技术（Ultra Low Power，ULP蓝牙），使其成为蓝牙规范的一部分。这为蓝牙技术进军新的医疗应用、运动健身、保健行业等消费领域吹响了号角。

ULP蓝牙技术专为采用极小容量电池的装置设计。考虑到蓝牙设备大部分时候并不是连续地彼此通信，而只是闲置一旁等待接受指令，因此对于一个有99%的时间被闲置的设备来说，优化其闲置状态下的功耗非常必要。ULP蓝牙的功耗优化主要是通过采用比传统蓝牙更少的频率来实现的，占用时间随之减少，接通时的功耗也更低。其次，标准蓝牙采用32种频率进行连接，而ULP蓝牙仅采用3种频率。因此，标准蓝牙的负载率是1%，而ULP蓝牙仅为0.1%。ULP蓝牙设备还以通告的方式主动与周围的其他设备进行通信，然后迅速接收反馈，看是否有其他设备可以连接。如果没有，ULP蓝牙设备将自行长时间关闭，直至发出下一次通告。因而对于ULP蓝牙设备而言，理论上仅需一枚钮扣大小的电池供电就可以运行10年之久。

鉴于超低功耗的鲜明特点，ULP蓝牙很有希望在围绕个人的PANs网络（个人区域网络）中获得成功。例如运动员的ULB蓝牙鞋子可以跟他的ULB蓝牙手表对话，实时提供给运动员训练数据（心跳、速度、距离、加速度等），从而监测其进展并促进运动员提升成绩。当然，这个数据最后还可以传送到计算机中进行分析。很显然，ULP蓝牙为新型无线应用打开了一扇大门。由于之前的技术空白，因此这些应用领域具有极大的市场潜力。

另外，还有一种起步更早的ZigBee技术。它是一种协议网络层建立在IEEE 802.15.4标准基础上的技术，其技术特点明显和ULP蓝牙不同，功耗可能比ULP蓝牙更低。其次，两种技术实现的网络结构不同。ULP蓝牙被设计用于设备与少数节点间建立连接的无线网络，但ZigBee可支持星状（Star）、网状（Mesh）和网状-树状（Mesh-tree）3种无线网络拓扑结构，提高了网络的扩展性，网络节点数量最多能支持65536个，远高于ULP蓝牙。ZigBee目标应用在于工业化领域、安全和家庭自动化等传感网络应用，包括家庭联网控制、无线自动抄表、楼宇自动化以及个人健康维护等。而ULP蓝牙的主要目标市场则是高度移动化应用的小型网络，例如训练鞋、电子手表和控制杆等。

虽然ULP蓝牙和ZigBee始终针对的市场和客户群不同，前者主要面向个人用户而后者专注于家庭网络和工业领域。那么这两者是否就属于互补并存关系而不会直接竞争呢？2008年奥运会或可见分晓。从场馆建设到运动健身，从医疗保健到时尚娱乐，从家庭控制网络到个人通讯，现代奥运会是超越体育的经济盛宴，也是无线新应用技术的巨大契机。ULP蓝牙肯定希望通过奥运赛场在医疗、运动健身设备等市场领域大显身手，这些市场是如此巨大且相对而言未经开垦。但是在建设奥运会的基础设施方面，ZigBee的技术标准显然领先一步。它能够提供安全的住宅和竞技场通讯，也可以监测运动员的状态并将结果传送给观众。尤其是需要大量无线传感器和控制操作的运动赛场，更是ZigBee的专长。因此，尽管ZigBee和ULP蓝牙在诸多技术细节上有所不同，但是两种技术实际上要推广的终端客户差异并不大。ZigBee技术终端市场也仍然要依靠运动鞋、手表和传感器等实现，所以两者的市场目标其实也很接近。假设未来两者的竞争不可避免，蓝牙技术的反击胜算又有几何？由于目前ZigBee还没有成熟的产品上市，因此更容易普及ULP蓝牙看起来占了上风。也许在明年的奥运赛场上，我们将人手一台基于ULP蓝牙技术的转播设备。

市场速递

iPod Touch



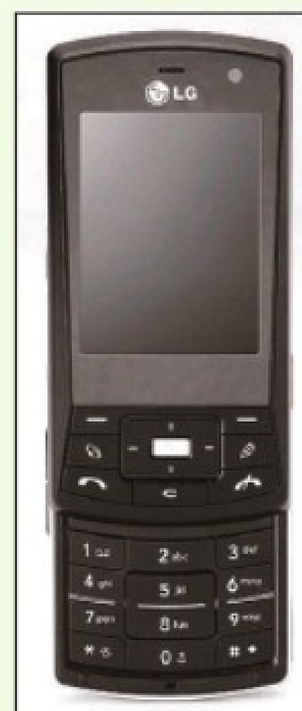
如果你是一个“苹果”的狂热爱好者，但却为买不到iPhone而痛苦，不如考虑一下不限地域的iPod Touch。除了不能打电话外，硬件方面iPod Touch和iPhone没有任何区别。屏幕大小、分辨率等规格原则上跟iPhone几乎一样，容量则有8GB、16GB两种，而身材则变得更苗条仅8mm厚。操作方面依然沿用多重触摸技术，其它像照片功能当中的快速浏览、触摸滑杆解锁也都有。最后则是让人关心的WiFi功能。不论是透过Safari上网，或者是上Youtube频道欣赏免费影片，iPod Touch都没问题；美中不足的是它没有iPhone内置的Google Maps。当然，能够直接透过WiFi购买下载音乐是一大进步。电池续航力方面，大约支持5小时影片播放或22小时的音乐欣赏。

Thrustmaster Wii手柄



也许你一直认为Wii的玩家有“双节棍”或者“脚踏板”这些体感手柄（脚柄）就足够了，但是动作游戏怎么办？难道要使用那个类似SFC传统手柄的Classic Controller来应付？拜托，这东西不符合人体工学，尺寸太差、前重后轻、左宽右窄，使用之后很不舒服会整晚失眠……有鉴于此，Thrustmaster周到地推出了这么一款T-Wireless NW传统手柄。它无须占用Wii mote的接口，只要利用Wii上闲置的GameCube接口，装上一个无线接收器即可。它基于最远通信距离10米左右的2.4GHz无线连接技术，支持力回馈振动游戏技术，可编程映射按钮和加速按钮，防滑柄身设计，只要3节AAA电池，并且兼容所有任天堂游戏。产品可能10月正式上市，拥有Wii的玩家一定要好好考虑一下这只手柄。只有19.99美元（折合人民币约150元）的价格还是很有吸引力的，也就是一只Classic Controller的价格而已。

Joy KS10



LG发布自家的首款智能型手机Joy KS10，这也是LG手机首次采用Symbian 9.2（Series 60 ver3.1）操作系统，并且支持HSDPA的功能。另外，LG还与Garmin合作推出附有Garmin导航软件的限量存储卡组合。KS10配备2.4英寸QVGA屏幕，可自动对焦、6张连拍的200万像素照相镜头；支持MP4、3GP、H.264影像格式和MP3、i-Melody、MIDI、AAC/AAC+、WAV等音乐格式；内置65MB存储空间，并可采用microSD卡扩充；尺寸为104mm×52mm×18.9mm，重约118g。不过KS10最大的特点是内置由Google提供的多种附加功能与应用，例如Google搜索、Google Maps及Mail收发。另外，还包括上网观看Youtube的影片。该手机的建议售价折合人民币约为3725元。

技术前沿

LTH BD-R盘片



虽然在索尼的努力下蓝光的市场份额在不断扩大，蓝光驱的价格也在飞速下跌，可是价格至今仍居高不下的蓝光盘片成为消费者面前最大的阻碍，买得起用不起的问题困扰着所有的新标准。因此先锋和三菱合作发展LTH BD-R盘片，期望彻底解决蓝光盘片普及化的问题。这种盘片采用先锋和三菱共同研发的有机染料，由于在刻录数据后反光性会增加故称之为LTH（Low To High）染料。这种新染料用现有的CD-R和DVD-R生产技术和设备就能生产，可望大幅降低蓝光光盘的生产成本。当然，LTH盘片只有在今年春季发布的BD Ver1.2才能支持，之前的刻录机恐怕无法使用这种新盘片，也许进行固件升级可解决问题。无论如何，这都是新技术普及前必须经历的阵痛。

SiSi手语系统



数码科技的存在仅仅只是为了享受娱乐，或者是让人变得更加懒惰？至少IBM公司不是这么想的。为了能够促进残疾人与正常人之间的沟通，IBM公司最近推出SiSi手语系统，试图用电脑来改善听障同胞的生活。SiSi是“Say It Sign It”的缩写，其工作主要是对手语转译——首先将语音转成文字（过去IBM在这方面取得了相当不错的成绩），然后再将文字转成手语，通过虚拟人物的手比划出来。虽然目前原型机还只能转译成英系的手语，不过相信未来会支持更多不同的手语系统。IBM现在展示了他们在科技帮助改善弱势人群生活方面的努力，其他的厂商是否考虑也要加入呢？

奇思妙想

Skate Board



首先，这位漂亮MM并不是电视购物台的导购小姐；其次，她手里拿的那个奇怪东东也不是什么“健腹机”之类新推出的健身器材，而是“Skate Board”。所谓Skate Board可以理解为单轮动力滑板，整体多以玻璃纤维、橡胶等材料打造，轻巧方便而且电动马达强劲，绝不会造成空气污染和塞车的问题。它的特色是只有一个轴和一个轮子，然后这是一个改良过的数码科技滑板。当Skate Board开始行进时，内置的电脑芯片会计算出“驾驶者”的重量平衡在哪个方位。如果你把重心前移，那么它就会自动加速；如果你把重心后移，那么它就会自动减速。Skate Board的一端有照明灯可在夜间行驶，另一端则附有把手以便携带，绝对会是大受城市上班族欢迎的交通工具！

Triops相机



话说自拍已经成为大众热烈追捧的行为艺术，拿着相机或手机四处咔嚓的人随处可见。为了满足拍出匪夷所思角度和瞬间的愿望，Franziska Faoro研发出的这款声控＋动作感应＋人工触发的Triops相机，以弥补自拍者不能爬上热气球、不能从车上跃下等诸多遗憾。Triops配备了3个鱼眼镜头，能在最不经意间留下珍贵一幕。无论是声音还是动作，它都能给予回应。也就是说，把这玩意儿往天上一扔，或是歇斯底里地冲它嚷嚷，它就会自动喀嚓一张。3个鱼眼镜头产生的照片是360度全景图像，也就是说，抛得越远越高，视野就会越广效果越好。Triops相机的最大意义就在于“回归本摄”，从而产生自然而毫不矫揉造作的自拍图像。当然，Triops相机也会保留传统的手动模式，而且Franziska已经在考虑着手加上底座、显示屏、简单用户界面以及控制成像质量。各位自拍爱好者，祈祷Triops相机能够马上从概念产品投入量产吧。



头牌新闻

加强本地化运作——戴尔联手国美电器进军国内零售市场

■ 本刊记者 壹分



2007年9月24日，戴尔公司于北京宣布同国内著名消费电子零售商国美电器结为合作伙伴。戴尔将于10月初起在国美电器的主要城市约50家门店开始销售产品，并将在未来数月进驻更多门店，同时戴尔的员工将在国美的店面帮助消费者选购电脑。本次合作涉及的产品将包括：13.3英寸笔记本电脑XPS M1330、XPS 720高性能台式机、Inspiron 1420笔记本电脑、Dimension 9200台式机以及Inspiron 530台式机等。不久前戴尔宣布在日本、英国和美国分别与Bic Camera、Carphone Warehouse和沃尔玛3家零售巨头结为合作伙伴。作为戴尔在全球拓展零售方式的新尝试，此次同国美电器的合作旨在进一步扩大戴尔的客户群体，拉近戴尔产品与二、三级市场消费者的距离。

国美电器总裁陈晓表示：“从10月起，消费者即可在国美电器全国各主要连锁店购买到戴尔产品，进一步满足了他们对IT产品的多样化需求。与戴尔的合作再度强化了国美致力于提供最佳客户体验与服务的承诺，也是我们加深客户关系的重要举措。我们相信，同国际顶级品牌的合作将有力推进我们实现持续增长的目标。”戴尔公司全球消费者业务部市场营销副总裁迈克尔·戴德迈（Michael Tatelman）表示：“中国的消费者越来越了解如何购买和使用高科技术，像戴尔这样的国际品牌公司和国美电器结为合作伙伴将带给消费者更精彩的生活体验。对戴尔来说，这是个很好的拓展机会，使我们接触到我们过去没有接触到的客户。我们期待同国美电器长期合作，共赢未来。”

另外，在9月21日，本刊记者应邀作为第一批媒体访客赴位于上海的戴尔中国设计中心参观，并与设计中心管理总监Greg Germain、John Terwilliger以及产品部产品市场高级经理Brian Pitstick等人进行了采访。John Terwilliger先生向本刊记者表示，戴尔目前共有5个设计中心，分别分布在美国、新加坡、中国台湾省、印度和中国上海。其中中国设计中心是除美国之外最大的，目前有500多位员工。在采访中本刊记者了解到中国设计中心的主要工作是笔记本电脑、台式机的研发和后续支持，近期面市的Inspiron 530/531台式机、XPS M1330笔记本电脑以及Vostro200、400、1000系列产品都是出自戴尔中国设计中心。



戴尔中国设计中心管理总监John Terwilliger先生



软件圈

赛门铁克解读网络反诈骗

2007年9月24日，知名国际安全软件厂商赛门铁克公司在中秋和国庆佳节来临之际，特别就长假中消费者可能遇到的网络欺诈问题召开了“消费者隐私保护说明会”。赛门铁克公司中国区消费产品事业部销售总监黄智华先生，特别就消费者在长假中可能遇到的网络攻击与诈骗问题进行了预警。根据赛门铁克公司的统计，2002年至2007年以来，如“冲击波”之类的大型广普破坏性病毒爆发的事件已经越来越少，而以消费者隐私信息为目标，以金融和网络诈骗为目的的攻击却迅速增长，带来的危害和社会影响越来越深远。而普通用户针对各种攻击手段缺乏足够的专业防护知识。为此，赛门铁克公司的诺顿360安全软件特别进行了优化设置。在不影响系统功能的前提下，对消费者可能遇到的网络欺诈和木马攻击现象进行了主动防御。除了在技术上扼杀黑客木马的攻击外，还对各种不易分辨的伪装网站进行后台扫描甄别，防止用户在无意中落入陷阱。

快车搜索新增BT搜索功能



2007年9月24日，下载软件快车（FlashGet）宣布快车资源搜索平台（http://s.kuaiche.com）新增了BT搜索功能。用户搜索到的BT种子，可以通过FlashGet直接下载，无须再安装其他BT下载软件。这可使快车的用户更便捷地享受“输入—回车—点击—下载”的简单流程。快车资源搜索平台希望成为一个专注于下载资源搜索的垂直性搜索引擎，以搜索为服务手段，以下载为服务目的，致力于打造一个全球资源搜索的门户。

QQ珊瑚虫版软件作者被羁押

2007年10月1日，曾经拥有众多用户的QQ珊瑚虫版软件作者，原北京理工大学计算中心老师陈寿福被警方羁押。由于此前2006年12月腾讯公司曾经就珊瑚虫版QQ侵权向法院提起诉讼，并且最终由北京海淀区人民法院判决珊瑚虫QQ侵权，赔偿腾讯经济损失10万元。但由于珊瑚虫QQ并未因此停止更新，转而采用增强包等方式继续运作，外界普遍认为这是腾讯方面针对珊瑚虫版软件继续追杀的结果。只是随后腾讯法务部表示，对此事件毫不知情，但对于警方致力维护合法商业知识产权的行为表示肯定。对于此事的进一步发展，本刊将继续保持关注。



硬件店

XFX（讯景）超频显卡上市

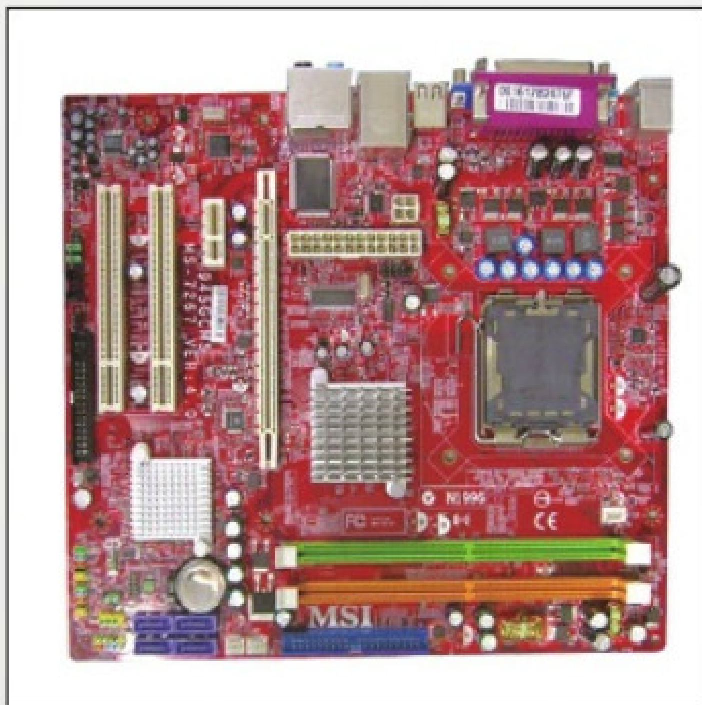
2007年9月底，XFX（讯景）推出一款新型高端超频显卡GeForce 8800GTS-320MB Fatally。这款号称世界上最快的8800GTS 320MB显卡不久后将正式进入国内市场。这款采用Fatallty经典红色外观设计的显卡采用了当前世界上最先进的制作工艺，虽仍按照320MB的显存规格设计，但默认频率却达到650/2000MHz。据行内人士分析，超高的频率使这款显卡比普通的8800GTS要快15%。有关测试数据显示，这款显卡在3DMark等测试中相比8800GTS-320MB以及8800GTS-640MB显卡成绩竟提升了30%。强劲的性能表现确实令人惊叹，当然价格比较高，**市场参考价：2900元**。

多彩力推2.3规范电源



2007年9月26日，深圳市多彩实业有限公司与其北京分公司在北京市中关村数字物流港举办了“共享共赢——多彩&英特尔联合力推2.3规范电源新品发布会”。参加会议的有来自北京、河北及内蒙古的多彩代理商、分销商和网吧老板。Intel技术总监夏磊先生、多彩科技机电事业部总监等领导也到会并发表了重要讲话。自Intel推出2.3版电源新规范以来，多彩科技是外设厂商中最积极的一家，将原有销量很好的超霸系列全面升级为符合Intel 2.3版规范电源，并推出首款2.3版新品超霸电源DLP-500A。据悉，多彩将继续完善此超霸系列推出不同新品来面向不同的用户。

微星945GCM5-F主板低价上市



早在今年暑促一开始，微星就率先将旗下的945GCM5-F主板降至499元冲击主板市场，引起了不错的市场反响。正当暑促的序曲刚刚落下帷幕之际，微星再次推出了入秋以来主板市场上的热点新品——945GCM5-F主板**仅售399元**。作为一款一线品牌主板产品，微星945GCM5-F主板很好地解决了搭建入门级酷睿2平台的问题。该主板基于标准的Micro ATX板型设计制作，使用Intel 945GC北桥芯片和ICH7南桥芯片，可支持LGA775接口533/800MHz前端总线的Intel酷睿2 E4000系列、奔腾D双核系列、奔腾4系列、赛扬D系列处理器。板载两条DDR2内存插槽，支持最高2GB容量双通道DDR2 533规格内存。该主板集成Intel GMA950图形核心，硬件支持DirectX 9.0，足以胜任目前主流的3D游戏。

技嘉发布NVIDIA 73系列主机板

9月25日，技嘉发布了Intel平台全新NVIDIA GeForce 7系列主板，包括最先推出的GA-73UM-S2H与GA-73PVM-S2H两款，支持HDMI/DVI显示接口，并兼容HDCP版权保护机制，可支持播放蓝光高清影片。GA-73UM-S2H与GA-73PVM-S2H支持Intel四核心与双核心CPU、1333MHz前端总线外频；配备NVIDIA GeForce 7150/7100图形核心，支持DDR2 1066内存；内建7.1+2声道Realtek ALC889A音效芯片，支持外接式eSATA扩充功能，已通过微软Windows Vista Premium认证。

升技主板众佳丽上演终极PK



2007年9月17日，位于中关村核心地带的美嘉欢乐影城门前人头攒动，来自全国各地的10位佳丽汇聚在这里，参加由环瑞国际贸易（上海）有限公司举办的“寻找心目中的雅典娜”——美貌与智慧并重、升技主板形象代言人评选全国总决赛。升技主板形象代言人评选活动历时两个多月，在经历了武汉、沈阳、杭州、太原、西安、成都、重庆、长沙、哈尔滨、福州等10个分赛区，通过网络投票、DIY知识考察和才艺展示等环节，最终10名佳丽从各赛区脱颖而出，来到了首都北京，上演终极PK赛，角逐升技主板代言人的桂冠。主办方环瑞国际贸易（上海）有限公司（www.abit.com.cn）将此次形象代言人评选活动的总决赛，放到了中国IT产业的地标——中关村来举办，也体现了升技主板背靠日月光旗下的环隆电气集团更为强大的企图。

海尔发布无线“时光”润眼电脑



海尔移动计算机事业部总经理方纯松

2007年9月19日，海尔电脑携手英特尔、微软和《魔兽世界——燃烧的远征》在北京召开以“无线时光，无限自由”为主题的新品发布会，推出海尔“时光”和“乐家家”等润眼电脑系列新品。据悉，海尔电脑此次推出的“无线时光”和“乐家家”新品，是“海尔＆英特尔创新产品研发中心”、海尔与微软研发团队共同开发。“无线时光”台式电脑采用英特尔酷睿2双核处理器，配备的无线键鼠及符合微软媒体中心标准的遥控器，是3C融合和电脑家电化趋势的一次有益尝试。无线“时光”X600家用台式电脑的具体评测，请参见本期新品初评栏目的相关内容。

MICROLOOPS成为蓝宝战略合作伙伴

近日，蓝宝科技宣布将选择MICROLOOPS Vapor Chamber Technology作为其高性能图形产品的下一代高端热敏解决方案的一部分。蓝宝会将MICROLOOPS的技术并入其高端和中上产品系列中以增强热敏效率，开发项目将同时由两家公司的研发小组进行。该技术可维持更高的GPU和显存频率，提供更灵活的充足散热功能、最高的风冷性能和宁静的工作环境，并有效节省空间和重量。其优点也已在专业服务器和工作站领域中得到证明。蓝宝将会在其高端图形产品包括著名的TOXIC系列中提供该技术和解决方案。



网络帮

英特尔与土豆网展开合作

2007年9月20日，英特尔公司和网络视频行业的领先者土豆网在上海签署了合作备忘录，宣布共同推动互联网2.0（Web 2.0）时代的互联网建设，为新型互联网应用模式提供强大的计算动力和稳定性保障。通过此次签署合作备忘录，英特尔将为土豆网海量网络视频流量处理提供基于英特尔架构的个人计算机产品和基于英特尔酷睿微架构至强处理器的强大服务器后台解决方案，并通过和土豆网在视频分享及超移动互联网终端（Mobile Internet Device，MID）方面的合作，引导新的互联网应用模式，为消费者提供更好的无线互联体验。同时，双方也正式缔结互动营销战略合作伙伴关系，并会在一周内同步启动双方联合品牌的视频创意活动。



英特尔全球副总裁马宏升（右）与土豆网总裁王微（左）

MSN 9.0版本将于2008年推出

近日，在MSN举办的一次媒体沟通会上，MSN产品技术部相关人员透露，MSN下一个版本（9.0）将酝酿针对区域进行不同设置的计划。同时，为配合MSN的方便使用，MSN同步提供了一系列相关的软件下载，包括处理照片以及一些手写功能。新版的MSN当中，用户可根据自己所在的地区来进行针对性的选择安装。安装完之后，MSN也将会针对当地的特性进行一些特别的设置，其中包括一些常用短语、方言等。根据MSN官方透露，MSN目前在国内的下载使用量已超过了6000万。



记者言

微软再落“垄断”陷阱



■ 本刊记者 冰河

2007年9月17日，欧洲初审法院驳回了微软提交的针对欧盟反垄断裁决的大部分上诉请求，从而结束了长达3年的诉讼战。判决要求微软必须支付6.13亿美元的罚款，并帮助竞争对手的产品与Windows系统兼容。不过微软要求撤消建立监督委托人制度以确保遵守裁决并支付费用的请求，获得了法院的批准。

说起微软的垄断问题，很多人都会想起几年前美国政府反垄断委会员与微软之间的诉讼。当时，微软最备受争议的行为是把网络浏览器Internet Explorer捆绑在Windows操作系统上出售。依靠买操作系统附送浏览器这一招，最早开发出网络浏览器并曾占有更高市场份额的网景（Netscape）迅速被淘汰出局。虽然微软最终依靠各种改进化解了这桩麻烦，但是“垄断”这个阴影一直在微软头上徘徊不去。此次微软在欧洲再次遭遇垄断诉讼的原因，就是因为欧洲法院认为微软实施了从前“操作系统捆绑浏览器”相同的手法，凭借捆绑在操作系统中的Windows Media Player将其他从事影视播放器服务的企业挤压得无法生存。虽然微软同样推出了不附送播放器的操作系统版本，但由于售价不变，这种“减质不减价”的行为自然在市场上没有多大效果，这也是欧洲法院认为微软“糊弄”诉讼，并将罚款金额追加到6.13亿美元的原因。

其实微软在市场上有多大份额，是否形成了垄断，这不是判断此案是非的主要看点。就如同微软遭受诉讼的从来不是它操作系统在市场上占据了多大的份额，而是它借操作系统强行推广其他软件的做法。微软的操作系统的确在实用性和商业性上达到了别人难以企及的平衡，因此成为市场的事实垄断者，这没有人有异议。但凭借基础平台上的优势，为自己在其他软件领域的竞争制造便利，甚至以“知识产权保护”为名，在软件兼容问题上暗地设置种种障碍，这种虽然难以抓住证据但不能不说是恶劣的做法，也许不能说是垄断，不过缺乏商业道德是毫无疑问了。可是在这个财务报表主宰一切的年代，在乎商业道德的又有多少人呢？

6.13亿美元的罚款，对于微软来说应该不算什么，而且根据欧洲的相关法律，微软还有继续上诉翻盘的机会。不过，此次判决毫无疑问是在软件行业乃至整个IT互联网行业中，对于垄断和反垄断竞争判定的重要案例。需要注意的是，中国政府在今年也通过了对行业垄断竞争进行规范管理的新法律，因此欧洲法院的这一判决结果，对于同样面临需要处理行业反垄断问题的中国法律也具有重要借鉴意义。虽然法律的具体细则有不少差异，但是欧洲与中国法律在“公平、公开、公正”的原则上是没有差别的。P



头牌新闻

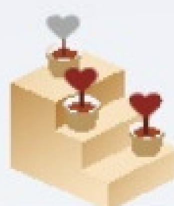
“三星电子杯”WCG世界总决赛落幕



■ 本刊记者 冰河

美国西雅图时间2007年10月8日，“三星电子杯”2007WCG世界电子竞技全球总决赛在美国西雅图QwestField体育馆落下了帷幕。作为全球规模最大、关注人数最多的电子竞技赛事，此次世界总决赛有超过700名选手进入了最后总决赛。而倍受注目的中国队首次有2名选手进入了最终的冠亚军决赛。虽然最终功亏一篑，只取得了两项亚军，但中国选手体现出的拼搏到底、决不放弃的顽强精神，还是深深感动了赛场内外的每个人。

此次WCG西雅图总决赛中国代表团的出征选手名单，由于部分选手在赴美签证时遭遇拒签，因此出现了部分调整。比较引人瞩目的是顶替被拒签的中国总冠军Lyc（吕彦超）出征的著名兽族选手xiaoT孙力伟。作为一代兽王，也是人气不亚于Sky（李晓峰）的知名选手。签证官对此前从未拿过大赛冠军头衔的Lyc冷面拒签，客观上让xiaoT意外地得到了这个机会。由于赛前分组抽签中，Sky分组不利，落入“死亡之组”，因此很多人都将希望放到了分组形势更为有利的xiaoT身上。而xiaoT在比赛中也不负众望，将韩国著名选手Sojo斩落马下，只是在8进4的比赛中输给了最终获得冠军的挪威选手。至于万众瞩目的Sky，比赛前他就成为了万众瞩目的焦点。不过根据分组，在通往冠军的征途上他需要面对诸多知名强手的挑战。在小组出线后争夺进8强的比赛中，他首先淘汰了2004年世界冠军、老对手Grubby。然后在半决赛中面对近年的“苦手”韩国“月魔”Moon。经过艰苦的战斗，Sky还是笑到了最后。但在决赛中面对有备而来，运气极好的挪威选手Creolophus，Sky苦战3局最终落败，未能实现三连冠的伟业。而《星际争霸》项目选手PJ沙俊春进入最终决赛则给了中国观众一个惊喜，虽然最终落败，也是中国选手在此项目上的最好成绩。关于此次比赛的详细报道，请关注本刊下期的“专题企划”。P



晶合热点

“大航海”航向再起风波

2007年9月28日，一家名为“中荣巡游”的新公司在其网站(www.zrplay.com)上发布公告称，该公司已经与日本光荣公司就《大航海时代Online》在中国的运营权正式签约。日本光荣公司也在其中国的产品网站上转载了中荣巡游的这则公告，进一步验证了这一公告的真实性。此前因盛宣鸣运营不力而暂停服务的《大航海时代Online》有望继续航行。但就在消息公布不久，很久不见动静的盛宣鸣官网忽然发布一条消息，声称与光荣的合作尚未结束，拥有对《大航海时代Online》的独家运营权。这款命运多舛的大作到底花落谁家一时又成了焦点话题。但次日盛宣鸣官网又播出以董事长杨峰铭名义的消息，宣布已与光荣解约，不再提供游戏服务。9月30日事情又出变化，解约公告被撤下，一个宣布国庆放假和游戏代理权归属尚未确定的公告再次出现，使得“大航海”到底航向何方暂时还是个谜团。不过根据本刊记者与光荣方面的沟通结果，《大航海时代Online》落户中荣几成定局，并且资料片《黄金大陆》也有望在10月恢复运营时一同推出。具体进展请关注本刊后续报道。



金山携手东风日产

2007年9月26日，金山软件正式宣布战略结盟大型汽车企业东风日产乘用车公司。这也是汽车行业与网络游戏行业首次战略合作，开创了双方各自行业合作模式先河。据双方透露，此次合作将围绕金山07年的重点产品《春秋Q传》推广展开。东风日产将为游戏提供豪华大奖“骐达”与“骊威”两款车型为推广《春秋Q传》助阵，同时金山也会将这两款车植入游戏，有望与游戏中即将出现的“赛马”功能结合。近期以来，金山公司在游戏与其他行业的诸多异业合作连续成为行业的热点。7月24日，金山宣布携手影视发行制作公司保利博纳，联合推广双方旗下暑期档大片《春秋Q传》与《导火线》，共享发行平台和终端资源，开创了电影与网络游戏联合发行的先河。9月5日，金山又高调宣布深度结盟互联网四大门户，启动持续性海量互联网广告供所有玩家游戏里激情体验。



新浪正式推出游戏资料库

2007年9月20日，新浪游戏事业部在地处中关村核心地带的新浪北京本部——理想国际大厦召开了新浪游戏资料库的产品发布会。盛大网络、第九城市、完美时空、久游网、猫扑网、天晴数码、SE中国、Ncsoft中国等游戏厂商的代表也出席了发布会。新浪游戏资料库是由新浪游戏提供基于数据库平台的资料查询搜索服务。使用者可通过关键字搜索来查询需要的游戏资料，同时也可在资料呈现页上看到其他相关资料内容。数据库的资料数据绝大多数由新浪游戏热心玩家收集上传，通过专业编辑的整理分类汇总，再经过资深玩家验证核实，可以为广大玩家提供最新的游戏资料。使用资料库的游戏玩

家随时可以通过搜索所需游戏的任何相关关键字，即可迅速得到结果。

史玉柱“巨人归来”



2007年9月21日，上海征途网络正式召开发布会，宣布“上海征途网络科技有限公司”将更名为“上海巨人网络科技有限公司”。“征途网络”的相关注册信息也将更换，今后《征途》游戏仍照常运营，但“征途公司”将被“巨人公司”所取代。最终更名时间尚未确定，征途公司正在进行各种准备工作。作为中国网游行业的风云人物，史玉柱在十几年前同样曾经以“巨人汉卡”等“巨人”系列产品红极一时，最终因策略失误大伤元气。在以“健特生物”和“征途网络”等企业重新崛起之后，史玉柱还是难以摆脱他的“巨人”情结。至于这个巨人是大步向前，还是再摔个跟头，这是所有人都正在关注的问题。



晶合新作

中华网新网游登陆美国



2007年9月26日，CDC（原中华网）集团旗下CDC Games宣布，其CDC Games游戏美国分部将于9月30推出网络游戏《幽灵战争》（Battle of Shadows）的公开测试，这是该公司在美国推出的首款采用免费模式的网络游戏。《幽灵战争》是CGI针对国际市场发行的几款游戏的最新产品。包括《幽灵战争》在内，CGI已经同东南亚和我国台湾省领先的网络供应商签署了5款新游戏的转授使用权协议，并且计划在日本发行游戏。

微软《光晕3》热力登场

2007年9月27日，微软酝酿多时的游戏大作《光晕3》正式在全球陆续上市。据微软称，在正式发售之前，《光晕3》已经预订出170万份。而上市24小时之后，销售额就达到1.7亿美元。由于《光晕3》在北美上市的时间早于欧洲和亚洲市场，因此这个令人眼红的业绩完全来自于北美市场。而欧洲和亚洲市场还将锦上添花。此次推出的《光晕3》不仅仅基于Xbox等游戏机平台，还可以通过PC平台进行游戏，因此对于酷爱PC单机FPS游戏的中国玩家来说，这也是一款不容错过的作品。

《富甲天下5》即将登场



由光谱资讯国产自制益智游戏“富甲天下”系列，自从1994年首推以来，即获得玩家热烈支持。近日，《富甲天下5》终于又要登场和玩家见面了。全新的5代在各方面皆做了许多调整。首先是游戏主公的角色由前作的7位一口气提高到21位，让玩家在对战时有更多的选择；在装备系统中，角色从原本手持1件武器增加到可配带4件装备，使玩家可以创造出属于自己的人物属性；在对战方面，新增了3对3的将战系统，展现出各角色的属性能力皆具其重要性；在游戏进行时，如果能率先造出经典建筑，再强的敌人也会甘拜下风。此外，游戏当中也追加了许多新元素，例如像新增的宠物系统和地图建筑物属性的改变与逗趣的小游戏等。

《翡翠帝国》简体中文版上市

由BIOWARE制作、2K Games公司发行的ARPG《翡翠帝国》，在中国大陆地区由北京中电博亚科技有限公司独家代理发行。该游戏的全部汉化工作和审批工作基本完成，已经在9月下旬正式上市。《翡翠帝国》是曾经推出过《博德之门》《无冬之夜》等RPG经典作品的BIOWARE制作室，以古代中国为背景研发4年之久的心血之作。游戏中包含武术派、法术派、武器派以及幻化派招式等共30种以上的武学。每种战斗招式都有其独特的速度、力量、形式与组合方式，涵盖范围从拳击、脚踢、兵刃、气功、法术以及幻化术等。玩家将通过武术的修习和各种任务的完成来修炼自己的武功及武德。



晶合声音

“我这十年的成功不是靠忽悠。”

这话听起来简单，但从史玉柱的嘴里说出来就不简单了。虽然史玉柱与他的各个作品更多时候是因为铺天盖地的推广被人记住，但旁观史玉柱的复兴，就可以明白他的成功真的不是全靠忽悠得来的，尽管他也没少忽悠。

“对此我没什么可说的。”

同样一句简单的话，从朱骏口中说出来也不简单。面对韩国公司与久游网的复合，已经宣布花重金拿下《劲舞团》后续代理权的上海九城只能暗自郁闷。而这种郁闷会不会影响到已经落户九城的《劲舞团2》也很难说。

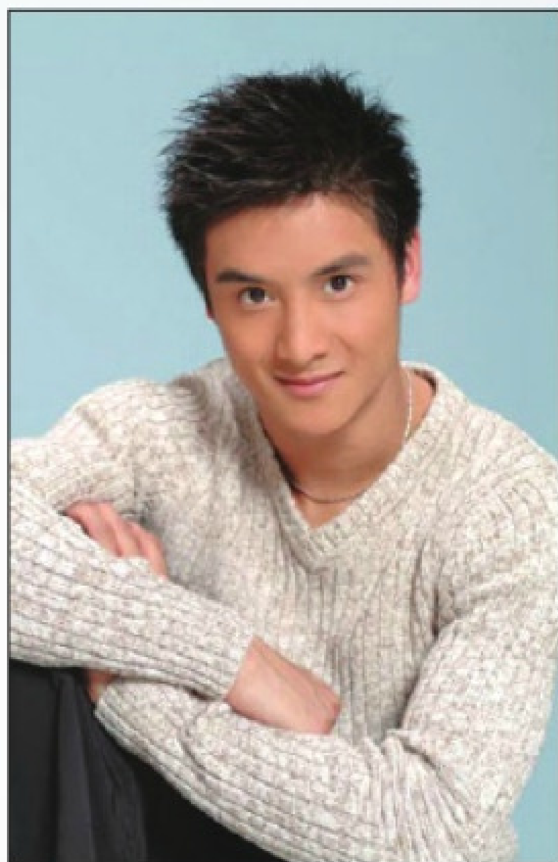
“《光晕3》游戏并不是值得任天堂担心的东西，任天堂Wii游戏机的继续强劲增长足以在未来几个月对抗Xbox 360游戏机第一人称射击游戏的需求。”

面对《光晕3》热卖的冲击，任天堂北美总裁Reggie Fils-Aime不认为这对任天堂有什么威胁。言下之意是微软游戏只属于那些Xbox的狂热玩家，而任天堂的Wii却能够不断发掘更多的新玩家。从某种角度来看，这是事实。



晶合人物

田亮



这个曾经的世界跳水冠军，如今转向娱乐业发展的阳光帅哥，居然也是一个忠实的“星际”玩家。据他在接受采访时透露，当初在紧张的训练之余，玩两局《星际争霸》是他和队友最大的休闲。而且当时他和队友的水平都不低，引得体育圈里另一著名人物姚明也经常找机会跑到跳水队中与众人切磋。只是现在姚明已经成为美国NBA的明星，再想一起打星际就很困难了。不过即使这么玩星际也没耽误田亮和姚明获得成功。可见玩游戏不是问题，问题是玩游戏的同时别忘了自己应该主要做些什么。



晶合快评

从天津警察用CS练反恐说起



■本刊记者 生铁

最近看到一则有趣新闻，说是300多名经过层层筛选的天津警察，在9月12日到14日的3天内，在天津“第一主场”网吧展开了一场“反恐技能大比武”。比武的内容就是FPS游戏“反恐精英”。

该活动的组织者之一、天津市公安局的张斌警官，就这次比武活动表达了如下的看法，“我们举办这次比赛，目的就是利用CS游戏与我们公安干警日常工作的贴近性，磨练天津警察的反恐素质，提高反恐意识。”

从照片上看，一群表情肃穆的警官，在电脑前严阵以待，给笔者一种既觉得好玩又觉得有点吓人的感觉。

说起来，以计算机软件特别是游戏软件作为军界、警界作战虚拟训练的事情，已经是个老话题了。美国国防部最早曾投入1.4亿美元开发了SIMNET作战模拟系统，后来是id公司大名鼎鼎的游戏DOOM，之后又有无数款游戏被美国军队和特警部队作为战术讲解的辅助练习。我国的炮兵学院也开设了以“军事游戏对抗”为主要内容的课程。

我倒喜欢看到这样的新闻，它是人们注意到电子游戏良性作用的一种体现。因为社会上有太多质疑和夸大游戏缺点的声音，所以游戏给人的良性训练，从来没有人提起过。电子游戏能锻炼人的反应能力、手眼协调能力和解决问题的信心——甚至，对负面情绪的发泄，都有很好的作用。但是，没有人愿意强调这些作用。

现在，中国的军队和警察也拿游戏作为战术训练的小小辅助性工具。我认为，电子游戏是军事教学当中很好的课上小道具——注意，仅限于战术方面，而不是体能和职业技能的训练。

天津公安警官职业学院教官韩震玩CS已有五六年的时间，他认为玩这种游戏对日常的训练有很大的帮助。“玩CS能提高干警各方面能力，如武器识别、掩体利用、战术配合。更为重要的是在一些特殊场合，如一人面对多名歹徒，还能锻炼干警的心理素质。”你听听这话说的，虽然都是大白话，但它确实是出于一个玩过CS的人之口。而不像社会上的某些舆论，是出自外行人之口。

真希望多一些内行人为这个行业说几句话，哪怕是大白话呢。真理不都是大白话么？P



StarCraft 2 星际争霸2

■ 江苏 防弹手柄

即时战略	制作：暴雪	上市日期：2008年
	发行：暴雪	推荐度：★★★★★

在上次的前瞻中，我们介绍了T族的新单位。在这篇文章中，我们将为您带来在本次“暴雪嘉年华”上，制作组所展示的关于《星际争霸2》（以下简称SC2）战役模式的进一步资料。

故事背景

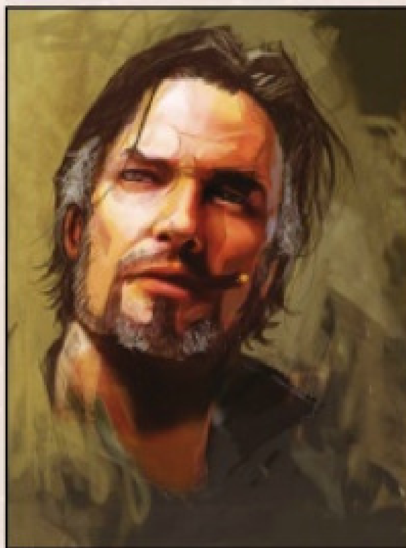

黑暗圣堂武士在本作中拥有坐骑——追踪者。当然，大家怀念的“隐刀”依然会在单人战役中登场

SC2的剧情开始于《母巢之战》结束后的第4个年头，系列三大种族的主角——神族的黑暗圣堂英雄Zeratul、虫族的刀锋女王Sarah Kerrigan和人类唯我独醒的流浪英雄Jim Raynor，将再次作为本族的故事核心登场。玩家将回到以往战斗过的世界，如Char、Mar Sara和Braxis星球，也会出现一个前所未见的绿色星球Bel'Shir（SC2目前公布的实战预告视频，大都是在这个世界发生的）。创造过神族和虫族的古老神秘种族Xel'Naga，也将作为SC2故事的“总导演”登场，它将以第4种族（玩家不可操作）的面目出现在3个种族的纷争中。

在SC阴暗的故事氛围中，刀锋女王Kerrigan是最大的胜利者，她带领虫族消灭了UEF的人类远征军，控制了绝大部分的人类星际殖民地，并且完全摧毁了神族的神圣家园Auir。但在故事的结尾，Kerrigan在将2个文明变为焦土之后，出人意料地撤回了大本营Char。尽管目前演示的单人剧情中还没有提到这个邪恶女王的名字，但很显然，铺天盖地的虫海会随时袭来。

初代中最终成为人类新一代暴君的Arcturus Mengsk，其地位将在续作中被儿子Valerian Mengsk继承。Valerian由于惧怕联邦的报复，他的童年生活一直在逃亡中度过。SC2中，Valerian回到了属于自己的土地，并且继承了父亲的王位。作为“太上皇”的Arcturus希望儿子像自己一样，将权力牢牢控制在掌心，他试图让长大成人的儿子“复制”自己走向权力巅峰的轨迹。而新登场的Valerian是否会在SC2的剧情中向自己的父亲屈服，还是会选择开创属于自己的世界呢？

Jim Raynor这个深受大家喜爱的角色，SC2中将为他进行不小的转型。前作中的Raynor拥有一定的“反英雄”气质——玩世不恭、我行我素、花花公子……同时，他也是一个敢作敢为、忠于信仰的正义斗士。《母巢之战》中被人类势力边缘化的他，被迫在本作中从事肮脏的雇佣兵工作。单人战役动画中提到，他的雇主是一个名为“穆易比亚斯基金会”（Moebius Foundation）的神秘组织，这个组织对Xel'Naga的神器非常感兴趣。沉沦后的Raynor不再是乐于助人的热血男儿，而成为了一个满面沧桑、气质颓废的老兵，他甚至开始酗酒，而一帮手下似乎也失去了信仰，开始热衷金钱和享受。从动画中船员的语气上看，似乎Raynor也丧失了对他们的绝对领导权。


在经历了Arcturus的背叛后，Raynor变得颓废

家园被毁后的神族被迫离开Auir，前往被流放的暗黑圣堂武士所居住的Shakuras星球。两个曾经不共戴天的神族派系，在首领Artanis的努力下进行着融合。光明和黑暗两大圣堂派系中的不少精英，也终于认识到无论信仰什么，自己都是神族的捍卫者。他们共同组成了“黄昏执政官”，象征着两个派系不计前嫌、共同进退的决心。Zeratul在此次的单人战役演示中也有登场，这个角色依然由James Harper担纲配音。


Raynor在SC中拥有3种形态：秃鹫车、机枪兵和巡洋舰，SC2中他会以什么面目出现呢？

游戏系统

SC2的战役是非线性的，当前战役在一个星系中完成，任务的先后顺序完全由玩家自主选择。在战略画面中，玩家将在亥伯龙号的舰桥上扮演Jim Raynor本人。这里还出现了片头动画中的那名叼雪茄的机枪兵Tichus Findlay和一个军官模样的家伙Matt Horner。通过鼠标点击，Raynor可以和角色进行过场对话。前者可以就武器提出建议，后者则针对任务简报进行详细的战略说明。

通过对电梯、舱门的点击，Raynor还可以来到飞船的其他区域，同NPC进行交流。主机械师Swann提到，亥伯龙号上有部分船员对薪酬不满，准备进行一次兵变。尽管关卡是由玩家选择，而不是直线安排的，但以初始状态下的装备，玩家是不可能挑战高难度敌人的。作为雇佣兵，Raynor需要精打细算，通过完成任务来获得金钱（其数量取决于关卡中主任务和附加任务的完成度），为新装备的制造和新科技的研究选项解锁。如果没有事前没有先购买“新产品”，那么在战斗画面中，即使你使用了Show me the money秘技，也只能训练最初级的机枪兵和制造轻型车辆而已。


雷神机器人在单人战役中是最昂贵的解锁选项

点击星系中的一个目标，会弹出完整的三维星球模型，周围会显示星球历史、环境等详细资料。购买了维京泛用机甲的科技以后，制作人员进入了一个名叫Jotun的行星。该关的任务是从神族手中抢回“神器”。由于这关中的神族火力相当强大，目标物周围环绕着威力十足的巨魔机器人和不朽龙骑，制作人员不得不使用秘技将神族瞬间全灭。可以想象，如果没有在别的小型任务中捞足钞票，以低级兵种的“XX海”战术，是根本不可能获胜的。


Raynor在本作的故事中是否会对Mengsk家族进行复仇呢？

任务完成后，画面回到了亥伯龙号上。Raynor在过道中行走时，前方出现了类似光学迷彩开启后的空气扭曲效果。随着猩红色披风的出现，神族英雄Zeratul登场了。他告诫自己的这位老朋友“Xel'Naga神器”背后所隐藏的致命威胁。人、神两大英雄之间的惺惺相惜，也将在SC2中继续带给我们震撼与感动。P

《轩辕剑外传——汉之云》独家大揭秘（一）

□ 晶合实验室 云裳

角色扮演	制作：大宇资讯	上市日期：2007年底
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

《轩辕剑》系列游戏是难得一见至今仍能让国内玩家牵挂的单机产品。那么多曾经辉煌的国产系列游戏如今都走向了没落，《轩辕剑》却凭借一贯的中国历史题材和文化背景一直在玩家心中占据着一席之地。《轩辕剑外传——汉之云》是大宇公司旗下《轩辕剑》系列的第12款作品，将于2007年年底发布。游戏背景设定为三国时期，其前作是《轩辕剑伍》。作为外传，《汉之云》秉承《轩辕剑》系列一贯的风格，将一段真实的中国历史演绎到游戏情节中，为那段永远逝去的年代又增添了一个神秘的传说。

充满玄机的三国背景

历史本来就有着永远无法参透的神秘感，三国时代更是代表着中国最复杂、最多变的历史年代。《轩辕剑外传——汉之云》选择三国作为历史故事背景，无疑是一种冒险，因为中国玩家见识过太多有关三国的东西，没有足够的水准是很难让他们满意的。同时，选择三国也让《汉之云》占尽了优势。见到“三国”二字，再加上“轩辕剑”的招牌，有多少玩家会趋之若鹜！

东汉末年，天下崩解，烽火连天。在一连串群雄割据、逐鹿厮杀之惨烈争战后，最后仅余据有巴蜀的刘备阵营、据有江东之孙权阵营以及掌握大汉中央政权之汉丞相曹操阵营，三雄彼此对峙。蜀汉丞相诸葛亮在数年的休养生息、累积国力之后，毅然决定利用魏帝曹丕新丧、洛阳人心不安之机，展开北伐复兴大业。然而，大魏的年轻皇帝曹叡御驾亲征，魏师上下一心，将帅用命；诸葛亮千里挥师，却再三损兵折将，屡屡无功而退。

就在此时，汉军中突然出现一支来历不详、身份神秘的奇兵——飞羽，暗中协助汉军作战。包括丞相诸葛亮在内，汉师全军上下无人知悉“飞羽”真实底细，他们也不受汉军正式号令所节制。“飞羽”虽然人数不多，但却实力非凡，屡建奇功。在“飞羽”的协助下，汉将顺利夺下敌国之武都郡，这是北伐多次以来的首次大捷！诸葛亮决心在此基础上，进一步发动第4次北伐。然而，此时等在他们面前的对手乃是刚移防至此的新任大魏都督司马懿。司马懿看穿蜀军在蜀道上粮运艰难，因此故意采取坚壁战术，企图让汉军粮尽而退，再趁势追击！为了遏止司马懿的阴谋，“飞羽”决定再次出击。此时的“飞羽”将左右整个蜀汉的命运……

炼妖壶再现“轩辕剑”

炼妖壶是《轩辕剑》系列中最早出现的“十大神器”之一，能吸收各种妖物，把它们炼化为各式各样不同的生物。炼妖壶在《轩辕剑贰》中正式登场，如今已经成为整个《轩辕剑》系列的标志性特色之一。不用问，炼妖壶会在《汉之云》中继续发挥作用。

炼妖壶虽然有名，但只有《轩辕剑》系列的忠实玩家才可能详细深入地了解它的背景。炼妖壶中另有一番天地，被称之为“壶中世界”，其中住有一位治理此世界的仙人——壶中仙。壶中仙希望缔造一个人族与妖魔和平共存之新世界，因此企图让他所支配的壶中世界与轩辕界彼此融合，但此计划在《轩辕剑贰》中被男主角何然粉碎，他本人也被何然以轩辕剑封印了数千年。到了《枫之舞》时代，墨家弟子辅子彻无意间解开了壶中仙身上之封印，从而在后来引发了《轩辕剑肆》的故事。壶中仙死后，世人渐渐淡忘了炼妖壶及其他上古神器，直到《天之痕》时代，炼妖壶又再次出现。此时，它由南朝陈国后裔的男主角陈靖仇师徒所持有。一番跌荡之后，最终宇文拓带着炼妖壶朝西方异域自我放逐而去，炼妖壶自此便留在欧洲大陆，由他的后裔法兰克王国骑士赛特所拥有。随着《轩辕剑叁》赛特横跨欧、亚两大洲，追寻战争不败之法的史诗旅程，炼妖壶才返回它已阔别已久的故乡——中国。



炼妖壶的故事贯穿于整个“轩辕剑”世界，如同为一段宏伟历史谱写的背景乐曲。如今，它出现在《汉之云》当中，想必又是一个波澜壮阔的故事。

《汉之云》人物揭密

《轩辕剑外传——汉之云》中的主角是全新设计的人物，拥有各自的背景和性格。下面我们对游戏中的部分人物来作一次简单的介绍。

蜀汉的尖兵——飞羽部队

这是汉军正规编制外独自存在的一支部队，其名字源自大汉名将关羽、张飞。飞羽人数约200人，不受一般汉军号令节制，来历不明。其统帅的真实身份亦无人知晓，只知以“持国使”“多闻使”“增长使”“广目使”为代号，出现之时皆戴面具隐藏其身份。“飞羽”又从旗下年轻战士中以对战淘汰方式挑选出最精锐的10名菁英，分别授予古代天干之焉逢、端蒙、游兆、强梧、徒维、祝犁、商横、昭阳、横艾、尚章的名号，分别隶属“飞之部”与“羽之部”两小队。整个部队神出鬼没，暗中替汉军执行各种奇袭、暗袭等任务。

焉逢

年龄：约20岁上下
身高：183公分
身份：“羽之部”领导人

男主角。武术高强，实力位列于天干十杰之首。沉着冷静，具领导者气度。能发出金色剑气，威力惊人。但因发挥不稳定，因此始终刻意避用，转而琢磨自己枪戟武艺。他是汉末战乱下的孤儿，逃难时与亲人分散，在荒野奄奄一息之际，为一组织所收容，自此一路被培养成为菁英战士。武器乃昔日师父所赠予的一支黑色方天画戟。

横艾

年龄：约20岁上下
身高：168公分
身份：“羽之部”成员

女主角。携上古神器“炼妖壶”在身，是一位充满神秘色彩的女子，无人知其来历。她容貌出众，不喜杀戮，有时甚至会同情敌人。同时，她也聪明慧黠，凡事都有自己的独特见地。擅法术，一头异于常人的蓝色长发，据说乃昔日为修练高深法术所造成。喜爱一人独处，常单独至山崖边，在月色下悠然吹笙。她对焉逢甚有好感，但又保持距离，态度十分微妙。



端蒙

年龄：约20岁上下
身高：171公分
身份：“飞之部”领导人

容貌冷艳，武艺出众，眉宇间隐有一种难言的莫名哀伤。她一身黑色南蛮女战士装，在飞羽十杰排名战时，以女子之身一路奋战而上，出人意外地击败许多男性高手，仅在最后落败朝云之下，取得了排名第二的端蒙称号。平日沉默寡言，为人意志坚决，对焉逢的竞争意识极强烈，喜欢与他计较每一次战绩，然而这其实与她背后所隐藏的一段惊人身世秘密有关……

吴阵营：

耶亚希·芭娜

年龄：约15岁上下
身高：155公分
身份：夷洲少女，孙尚香的义女

夷洲少女，汉名孙夷娃。深色肌肤，大眼睛透着天真无邪。她是几年前吴帝孙权派将军卫温出海找寻传说中的夷洲、亶洲时，所掳回的夷洲原住民少女。一开始，被送至孙权亲妹妹孙尚香的府邸，充当府内婢女，但喜爱武艺的孙尚香慧眼发现她资质极佳，十分喜爱，最后收为义女，二人十分投缘。耶亚希心里偷恋焉逢，于是在孙尚香请托下，与焉逢一行人开始旅行，一同历练，见证三国时代历史……



《轩辕剑外传——汉之云》虽然名为“外传”，但凭借以往的经验，《轩辕剑》系列外传作品的品质丝毫不亚于主系列作品。事实上，很多外传得益于更自由的发挥，将《轩辕剑》的故事诠释得更加完美。《汉之云》在众多玩家的期待中即将面世，这款集“轩辕剑”和“三国”情结于一身的作品势必成为国产单机游戏的焦点。



笔者费了九牛二虎之力，从制作小组处取得神秘场景图若干张，现在就请诸位看官且来猜猜，它们将会出现在游戏中的哪些地方？



更多精彩独家内容，请关注本刊后续报道。

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 蜇无敌

前言：本期作品多多且类型丰富，相信各类玩家均可找到自己喜爱的游戏。

整人TV秀 Prank TV

模拟 推荐度：85

这是一款恶作剧型游戏。游戏故事发生在一个充满纠纷的家庭中，你要用尽一切手段与那些欺诈、蒙骗、陷害你的对手进行较量。这是一个极为另类的家庭生活游戏，当然，你要避免被过分卷入游戏情节中。



制作：Jam-Games.NET
发行：Wild Hare Entertainment
上市日期：2007年9月30日

武装袭击——女王的开场白 Armed Assault: Queens Gambit

射击 推荐度：80

作为《武装袭击》最新的资料片，本作加入了一全新的多人战役（合作模式、占领模式）。全新的战场环境、全新的载具和多种全新的武器中，当然，2个新的游戏战役的加入更是必不可少的。

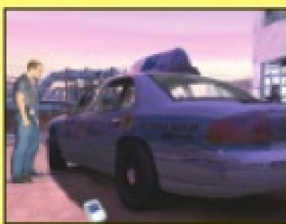


制作：Black Element Software
发行：IDEA Games
上市日期：2007年9月29日

犯罪现场调查4——铁证如山 CSI 4: Hard Evidence

冒险解谜 推荐度：80

游戏将直接采用电视剧中的法庭辩论和犯罪现场场面，包括一个全新的大型研究室，以大量证物，使用现实调查手法和高科技设备来破案仍然是游戏解谜的主要手段。



制作：Telltale Games
发行：Ubisoft
上市日期：2007年9月28日

推荐 无冬之夜2——叛逆者的面具 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

角色扮演 推荐度：90

这款资料片的剧情接续原作，发生在原作结尾与KingofShadows的Boss战之后。资料片中，玩家将能体验到新战役、新关卡、新技能和符咒，还有新种族和新的等级；玩家将可以招募新同伴，获得新武器/新盔甲，遇到新怪物。

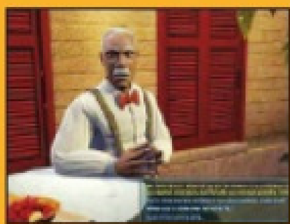


制作：Obsidian Entertainment
发行：Atari
上市日期：2007年9月27日

南茜朱儿——水晶头骨传说 Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull

冒险解谜 推荐度：85

传闻中神奇的水晶骷髅头骨突然不翼而飞，南茜朱儿需要通过解开指引宝藏和秘道的各种密码，通过在神秘公馆和沼泽墓地的探索侦查来揭开所有事情的真相。

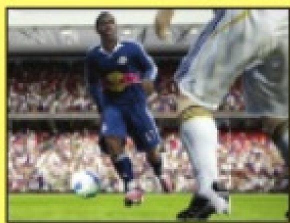


制作：Her Interactive
发行：Her Interactive
上市日期：2007年10月3日

FIFA 2008 FIFA 2008

体育 推荐度：85

在"实况"系列的冲击下，FIFA 2008进行了大幅革新，力求在增强真实性、提高AI智能方面作出新的突破。出于鼓励进攻的考虑，本作引入了"Building-Block"系统，可以让玩家控制球星做出各种动作，一如球员们在真实赛场上的行为。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年9月25日

战争幻想 Fantasy Wars

策略 推荐度：85

在三大史诗剧情导向的系列战役中，玩家将经历突袭、侦察、围城、死守等多种战斗的形式。游戏中不只是英雄，9类军种、70种单位都有经验值与升级的设定。因此，如何培养一批核心的菁英部队成了本作的一大重点。



制作：Atari
发行：Atari
上市日期：2007年10月3日

死亡间谍 Death to Spies

动作 推荐度：80

本作是一款以二战为背景的间谍游戏。玩家将扮演一名苏联反谍特务，要在德军阵营中完成偷取文件、消灭敌军或是绑架敌军官员等各种任务。



制作：Haggard Games
发行：Atari
上市日期：2007年10月4日

中文名	英文名	类型	制作	发行	上市日期	推荐度
塔尔历代记	Tarr Chronicles	模拟	Akella，Quasar	cdv Software	2007年10月2日	80
英雄连——抵抗前线	Company of Heroes：Opposing Fronts	即时战略	Relic Entertainment	THQ	2007年9月28日	80
`WTCC世界房车锦标赛07	Race 07 the WTCC Game	模拟竞速	Simbin	Simbin	2007年9月27日	80
雷神战争	Enemy Territory Quake Wars	射击	id Software	Activision	2007年9月26日	85
工人物语Ⅵ——帝国的崛起	The Settlers Ⅵ：Rise of An Empire	策略	Ubisoft	Blue Byte	2007年9月24日	85
埃及艳后传奇	Cleopatra A Queens Destiny	冒险	Kheops Studio	Nobilis	2007年9月23日	75
世嘉拉力进化	Sega Rally Revo	模拟竞速	Sega	Sega	2007年9月22日	80
炽天使2——秘密任务	Blazing Angels 2：Secret Missions	模拟	Ubi Soft	Ubi Soft	2007年9月21日	85
银河突袭——权力囚徒	Galactic Assault：Prisoner of Power	策略	Wargaming.net	Paradox Interactive/Akella	2007年9月19日	75

最上等的格斗——TBC竞技场5对5入门



■北京 kane熊

编者按：国服TBC的开放并不意味着竞技场的开放。当国外玩家已在竞技场中战至吐血时，中国大陆地区的玩家只能看着眼红。希望在本文见刊时国服也开始了赛季的争夺，而这篇竞技场的入门文章也刚好能帮得上你们！

《燃烧的远征》（以下简称为TBC）为《魔兽世界》带来最大的变化是什么？是25人的Raid副本，让Raid从40位“宅男”的集体运动会变成25位“宅男”的深夜Party？还是英雄副本和两大全新种族？别逗了，去过外域新副本的人都明白，那不过是暴雪副本加工流水线上的新产品而已。那么最大的变化是什么？是竞技场！这项充满暴雪野望的新设定，将给玩家带来另外一种新的游戏体验，它甚至有希望成为一种全新的电子竞技项目。

竞技场中最吸引人的，毫无疑问是充满最多悬念和变化的5对5比赛。作为刚刚迈进竞技场门槛的玩家，你们需要了解些什么呢？

5对5的队伍组合



▲ 建立一支队伍就像建立一个公会，首先你必须要从竞技场推广员手中购买一份队伍签名单，给你的队伍起个别致的名字

▼ 上交你的签名单后可以选择你队伍的旗帜，就像创造一个公会徽章一样，一支队伍最多可拥有最低成员要求的两倍人数



竞技场中的5对5比赛是队伍组成最复杂的比赛模式。下面是目前比较流行的队伍搭配方式，如果你已经决定了要在竞技场达到什么样的高度，那么它们将帮助你有的放矢。

双板甲队（又称乌龟队）：双战士+双圣骑士+萨满祭司/德鲁伊/冰法。所有职业都能长时间输出伤害，尽管他们的控制技能少得可怜，但双圣骑的治疗能力和板甲的伤害减免能力让人面对这个组合时无从下手（也许很多人会首先想到队伍中的小德、萨满，但别忘了这两个职业从来都是PvP Bug）。这一队伍对缺乏竞技场合作经验和认识的新手队来说很好用，也有可能让你们打到高分。当然，缺点也很致命——当圣骑被搞到OoM（法力耗尽）后，队伍就会瞬间崩溃。如果你希望成为竞技场等级2000以上的队伍，就要放弃做乌龟的打算。



▲ 雷神要塞附近的食人魔竞技场——鲜血之环

抽蓝消耗队：这种队伍很少见，尤其是在低端比赛中，但打得成功的话非常实用。通常队伍中至少有两个以下职业：术士、猎人和牧师。策略是尽量减少对手造成的伤害，提供足够时间，让吸取魔法、法力燃烧和蝰蛇刺钉使对手的治疗职业OoM。如果能这样，那么他们将很快获得胜利——但记住我说的是“如果能这样”，这种情况出现的几率不大。抽蓝消耗队的乐趣很大，针对性也比较强，但同时掉分也比较厉害。

强力控制队：圣骑士+战士+3布衣。这种队伍会盯着一两个目标施加压力，同时用控制技能对付治疗者，逼迫他们用掉防御性CD技能，再抓住机会，恐惧或将治疗者变羊，然后技能全开干掉一个。这一组合的弱点就是要正确运用控制技能以及全队要有足够的默契。在所有组合中，这种队伍是最需要团队合作和大量练习的。不过如果拥有成熟团队的话，它甚



▲ 一般来说，你必须进入一个等待进入竞技场的队列，就像节点亲王哈拉迈德说的那样，杀人之前先要“排队拿号”

魔兽世界——燃烧的远征 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.wowchina.com

至可以陪你们到达2100级以上。

2.5治疗队：这种队伍是以战士、牧师、圣骑士、萨满祭司为中心的，第五人可能是法师或术士。在比赛中，他们需要做的就是选择目标，然后屠杀……这支队伍拥有一切：强力的控制、强大的爆发力、嗜血后的法力燃烧，既可以从比赛一开始就集中攻击力，也可以迅速转换目标。他们真的没有什么弱点，大量的驱散让你成了“裸体”，也别再指望保护祝福。在没有被Nerf前，笔者建议所有有梦想的玩家都采用这种组合。

4 DPS队（暗牧/术士）：这种队伍是建立在暗牧与痛苦术的合作上的。事实上队伍的组合非常广泛，但通常没有战士。圣骑士+暗牧+双痛苦术+法师、圣骑士+暗牧+痛苦术+法师+萨满祭司，这两种组合都很流行。这种队伍利用无与伦比的控制和DoT伤害，在痛苦无常的掩护下，对对手的治疗造成巨大压力。只要他们盯上战士，战士总是第一个倒下的。弱点在于他们只有一个治疗，如果被干掉了，好日子也就快到头了。这种组合不需要策略——控制其他人、杀掉战士是唯一的选择。不管你同意不同意，这的确是个很牛的组合。

4 DPS爆发队：这一组合和上一组合的不同之处在于更多的直接伤害而非DoT，盗贼经常会出现在这个组合里（这也是传说中的Ming大人常常挂在嘴边的组合）。4 DPS在比赛中可以跳过控制直接倾泻火力，给对手的治疗造成压力，然后互相配合秒掉一个。一旦他们决定杀一个人，那个人就死定了！所以和这种队伍比赛，也是一个能经常在聊天中听到诅咒的比赛。不过这个组合过于依赖技能连招，一旦嗜血、水元素、暗影斗篷等过去之后还没干掉一个人，他们就很难取胜了。

5对5的进步与提高

随着赛季的进行，你的队伍配合会越来越有默契，装备也逐渐提升。然而你们终究会被打败，而且输得莫名其妙。有时候你甚至会输给装备差于你们的队伍。那么该如何寻找自身的不足，进一步提高呢？

首先，装备比你想象的重要得多。一把武器的差距就可以让你们的队伍每天的分数进账相差10个百分点。也许你会说，真正的高手应该是折木为兵，应该通过技术战胜装备，但我想你一定没有见过双持艾辛洛斯双刃的“潜行者”。当遇到这样的对手时，你就明白网络游戏不是武侠，手上的家伙才决定一切。那些等着竞技场分数换更高级武器的朋友们需要注意，如果你们没有趁手的装备，在高等级比赛中赚分也不太现实。

其次，出问题的往往是全队的合作，而不是个人技术。如果是个人技术问题，那全队都可以看出来，而且解决方法很简单，把菜鸟踢掉就可以了。但这种情况在高级队伍中基本不存在。你会发现，经常是这一局A队友犯了错误，而下一局又是B队友出了问题。出现这样的情况，队长是难辞其咎的，详细的战前计划和安排是解决失误的有效方法。这里有一条经验：如果队友中某人的电脑够劲，你们完全可以录下比赛录像。相信我，这是个非常棒的主意。看比赛录像不但可以让你们知道到底发生了什么，也可以纠正队友们的一些偏见。同样，经常观看高手的录像，对队伍的提高也非常有好处。



▲ 所有存在的增益状态和魔法制造的物品在进入竞技场时都会被清除



▼ 竞技场中除了绷带和魔法制造的物品，不能使用其他消耗品



▲ 战后总结

最后，请一定注意你队伍中的5个家伙是长期固定搭配，5对5不是野队散兵游勇的舞台。希望自己的队伍能出现在排行榜的前列，那么你们5人一定是长期合作的队友，一起2对2、3对3，一起Raid，在长期战斗中积累的默契将让你们更好地适应变化中的新战术。比如，队伍里的法师和术士经常在一起比赛，那么他们会渐渐培养起变羊、恐惧的默契，直到在5对5中也如2对2一样飘逸，控制起来也更加有效。

关于插件



▲ 选择你的奖励！

显然，在25人Raid中，你会经常看到没有使用某某插件的战士、牧师被队长骂得狗血淋头。但相信我，在竞技场中没有人会因此而臭骂你一顿。不过，你很“需要”一些插件，因为你将遇到的一些对手100%在使用它们，而你也不希望因为没用插件而成为队伍中的那块短板吧？

目前最流行的3个竞技场插件是：ArenaMaster、Gladiator和Proximo，你可以在国内几个主要插件网站上找到它们，其中ArenaMaster和Proximo是相对使用人数最多的。不过，对一个新手来说，Proximo的使用更加复杂一些，于是ArenaMaster就是最重要的插件了。它所特有的对手状态框可以明确地显示出对手的信息，而且可以通过小框子直接选中对手，极大地节约了竞技时间。

此外，对法系职业玩家来说，拥有聚焦施法条的插件也是个非常不错的选择。你可以用它把一个对手设为焦点目标，然后就可以用一个宏对那个目标施法（同时不改变当前目标）。例如，一名法师可以把一名圣骑士设为焦点目标，当法师DPS牧师时，如果发现圣骑士正准备给牧师治疗，此时按一下宏就可以立即对圣骑士反制。拥有这样插件的帮助，法系职业就可以在DPS的同时监视其他的治疗者，这在对付2.5治疗队伍时，无疑是件决定生死的神器。P

以Kool之名
迈向《劲舞世界》强者之路

《劲舞世界》（以下简称为GP）公测刚刚开始，笔者就被热情的朋友拉入了战队。虽然接触过GP，但也称不上高手，好在我有幸成了GP里有名的强者“彩风CFv.小卡卡”的“徒弟”。而为了让我能够快速脱胎换骨，师傅准备了一套细致的训练计划。

■JsD战队 FOX

多Kool多分，完美Kool之要领

在GP中，想要分数高就要打出足够多的Kool。它不但可使你获得舞步、个人秀，还可在游戏中跳出彩虹、Solo。每当你KAC一首歌，对自己也是一种无法言语的荣耀与自我肯定。

Kool的积分。GP中的舞步都是分段连接的，舞步也是一排一排地出。可能一排是5个键，也可能只有两个键。玩家一般按完一排舞步会得到相应的分数，技术好的玩家可能这一排都打出了Kool而获得附加分。所以，想获得更多的分数就是增加Kool的数量，因为附加分是你获得一盘游戏胜利的关键。

尾K。顾名思义，尾K就是每一排的最后一个舞步。尾K是获得附加分的关键，因为如果面对一排舞步，前面全部按出了Kool，而最后一个舞步却没按出来，那么你将无法获得附加分。但就算做比较差的打算，一排舞步中按上了尾K，那么玩家也会获得少量附加分。所以大家需要先掌握尾K，然后再逐步练习增加每一排舞步中Kool的数量，才可以做到万无一失。

节奏。节奏是Kool的关键，许多玩家都习惯于盯着屏幕看闪烁点来打Kool。这样看上去比听着节奏按键要安全得多，但缺点也很致命。因为GP中歌曲的变速非常快，在一排舞步结束前，下一排舞步的第一个方向键就已经在闪烁点处开始转动。如果此时靠闪烁点来打Kool，那么很容易按不上下一排的头一个键。此外，许多Solo也要求玩家听节奏按键，如果盯着闪烁点，Solo的几率就会大大下降。

因此，笔者的体会是：要多听音乐，多掌握歌曲的节奏。如果有条件的话可以把难度较大的歌下载下来，放在MP3里没事多听听，这样对自身的成长很有帮助。


▲ 顺利的赶超


▼ 逆转的胜利

劲舞世界
●制作：ZNE Entertainment ●运营：尚禾互动
●游戏状态：9月13日公测
●官方网站：http://www.higame.com.cn

成长菜单，选择适当歌曲刷歌

想成为高手就要不怕吃苦，永远“自虐”，成长最快的方法就是选择有代表性的音乐刷歌。GP中有几首歌非常具有代表性，有的节奏感强、有的变速多。玩家只要找这些歌练习，每首刷到一定分数（笔者建议的分数都是不加Solo和逆转分的）。这个办法虽然枯燥，但效果很好。

Enter The Beast。这首歌适合熟练操作、掌握节奏感，玩过许多新手歌曲而没有接触高级歌曲的玩家建议刷这首歌。它的节奏较好掌握，也没有夸张的变速，可为一直随意选歌的玩家奠定迈向高手的基础。**建议分数：**平跳3000以上。

错误的相遇。《错误的相遇》与Enter The Beast难度接近，后者略难。有些地方尾K与下段的首K衔接比较紧密，建议与Enter The Beast交替练习。这两首歌其实主要还是锻炼玩家的反应能力。**建议分数：**平跳3000以上。

王者归来。在熟悉了上面两首歌之后，应该对节奏有大概的了解了。接下来就可以换这首《王者归来》。这首歌有一定难度，变速比前两首幅度大，中间有一段节奏较难掌握的地方，想获得高分要注意变速和Kool。只要这首歌达到笔者建议的分数，那你就已经成为准高手了。**建议分数：**平跳4000以上。

美女与野兽。这首歌主要用来巩固之前练就的技术，此外可以稳定心态。因为这首歌变速很突然，整首歌都是忽快忽慢。所以大家一定不要紧张，把心态放平稳再按F1，紧张可是玩GP的大敌。**建议分数：**平跳3500以上。

Let's Get it Retarted。这首歌可以锻炼对快节奏长排的掌握，既要做到不掉尾K，又要按上下一排的第一个Kool，锻炼的都是细节。在GP中，前端是每500分一个跳跃，但到这时每100分都是非常珍贵的。许多BT和ET都在为几十分而努力，所以一定要耐心刷这首歌。**建议分数：**平跳3500以上。

野丫头、去海边。高手练得比较多的两首歌。开始练这两首歌时最好要有一定基础，不然会适得其反。这两首歌变速较多，节奏也不好控制，建议先跟着歌曲找找节奏再练习。最重要的还是注意尾K，《野丫头》的逆转叫人很郁闷，最后一个尾K节奏不好控制。**建议分数：**平跳5000分、4000分。



如果你完成了以上的训练，那么恭喜你！你虽然不是BT、ET，但你已经是GP中的佼佼者了，完全可以去大肆炫耀自己的技术，因为你是通过地狱式训练才脱胎换骨的。不过大家还要继续努力，因为还有更多的高手可以把《野丫头》跳到7500分以上，继续加油吧！



闲话法宝论传奇
《梦幻西游》新资料片分析

第7部资料片《法宝传奇》的正式更新，无疑让《梦幻西游》迈入了一个新时代。纵观前6部资料片，《天命之战》是一个里程碑，它让服战这个宏大的概念变成了现实。《法宝传奇》则更进一步，以新地图、召唤兽和新功能的开放让游戏内容有了新的扩充。

■广东 vivi

新内容满足不同玩家需求

《法宝传奇》的新地图朱紫国、蓬莱仙岛是针对不同等级玩家开放的。朱紫国贴近中高等级玩家，而蓬莱仙岛则是针对高等级玩家。这样定义的根据是地图上怪物的等级，而这些怪物也就是新出现的6种召唤兽：鼠先锋、野猪精、踏云兽、百足将军、红萼仙子和可爱的龙龟。它们是新地图中的主角，等级分别是85级和135级，可见新资料片的主要针对人群清晰地分为两个层次，高低皆有。如果说《天命之战》是高等级玩家的乐园，那《法宝传奇》则是全体“梦幻”玩家的福音。

新地图中的任务是按照所在地图的背景设计的，生动有趣，当然经验值奖励也颇为丰厚。至于新召唤兽的价值，从下表可以窥见一斑。

召唤兽	等级	必有技	可有技
野猪精	85	-	反击、感知、弱点土、高级强力
百足将军	8	弱点水	毒、落岩、高级夜战
鼠先锋	85	敏捷	冥思、夜战、泰山压顶
龙龟	135	水攻	水属性吸收、反震、高级防御、法术防御
红萼仙子	135	-	上古灵符、高级飞行、高级冥思、奔雷咒
踏云兽	135	弱点土	高级招架、必杀、强力

▲ 新召唤兽资料表格

召唤兽对游戏的影响



▲ 新的世界地图

可见，在攻宠、法宠、血宠这3个方向上都有新的召唤兽出现。对中高等级的玩家来说，因为冲级是很必要的，所以攻宠和法宠也显得很重要，即使在PK中也是很抢手的。现在，3个85级的新召唤兽刚好符合了这一特性。以前大家都是用巡游天神、芙蓉仙子这一类的“宝宝”，现在75～110这个阶段终于有新宠来填补空白了。从这一点上看，也可以说《梦幻西游》对玩家等级的针对性划分变得更细致了。以前，大家对等级的划分总是按照比武大会的标准；现在，新元素出现后丰富了游戏的可玩性。相信在比武大会中会有更多的细节体现，从前某某雄霸一个阶段的情况应该会被颠覆。当然，这一点也和资料片新开放的游戏功能有密切的关系。

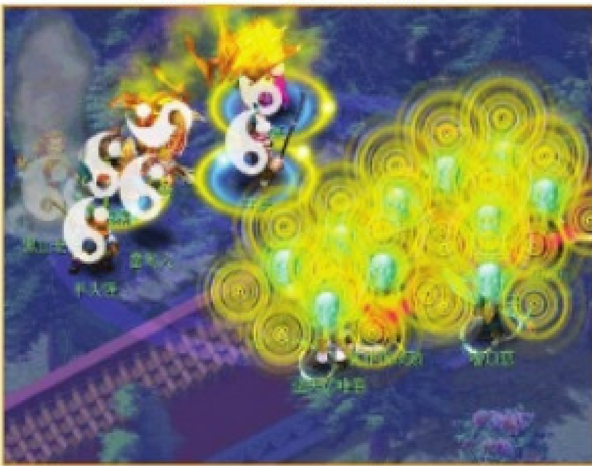
梦幻西游
●制作：网易　●运营：网易
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://xyq.163.com

法宝和召唤兽装备系统



▲ 法宝系统将在很大程度上改变旧有的比较单一的战斗格局

▼ 法宝系统无疑削弱了特技的作用，但特技并非就没有用了



那么，我们就来谈谈法宝和召唤兽装备系统对游戏的影响。法宝，自然是这部资料片中的重头戏之一。法宝有点类似于特技，但和特技又截然不同。它们都在战斗中起作用，但法宝的出现不仅给战斗方式带来影响，甚至可能影响战斗格局。

我们已经知道，法宝分为攻击、防御、辅助、诅咒、恢复5个类型，功能非常奇妙。这种功能上的全面性是特技所不能比拟的。比如，让对手根本逃不掉的法宝捆仙绳，比如战斗中识破对方变身的法宝现形符，再比如锁定尸体不允许任何操作的诅咒性法宝锁魂钉等，不可胜数。只要你去研究一下法宝的作用就会发现，其实原来服战中号称能扭转乾坤的特技根本就不算什么。和法宝一比，特技的作用就显得有些单调了。

当然，这里并不是否定特技的作用，而是说法宝的功能更加丰富。正是因为这样，才能使现在已经走进一个固定模式的战局在新资料片里得到颠覆性改变。

目前，中高等级玩家可通过在某些特定地点打怪获得中低级召唤兽装备成品，几率和平时打出装备差不多。你也可以自行打造出中高级召唤兽装备。笔者认为这种设定非常合适，毕竟中低等级玩家没有那么多的时间与精力消耗在做任务收集材料上，而这些召唤兽装备本身也是过渡性质的。

打造装备要注意几点。首先，所有打造材料与成品都可交易；其次，天眼珠炼化过程如果失败，炼化的召唤兽将消失，因此可千万别用自己的高级成品宝宝去炼化，随便抓只野生的便可。召唤兽装备炼化不需要任何技能支持，其等级与种类全看炼妖石本身的等级与上古锻造图册记载的类别。总的来说，召唤兽装备的开放不仅在根本上提高了召唤兽的实力与存活能力，也为那些纯娱乐型玩家提供了一条快慰省钱的发展道路。



▲ 石头可以通过任务获得



《天龙八部》准正式版全新内容揭秘

《天龙八部》定于10月底推出内容庞大的“准正式版”，对游戏内容进行了一次大规模扩容。在游戏原有基础上，这一版本在网络优化、装备道具、场景地图、新鲜玩法等方面都所改进。而竞技场、新珍兽、神器装备、自制时装系统、挑战燕子坞超大副本是其中最突出的亮点。

■北京 花八

神器，身份的象征

最高等级的装备一直是玩家追求的目标，准正式版就为玩家带来了这样一个目标——神器。就名称来看，神器应该不是单指一件装备，而是一个品级。目前神器只推出了武器，未来应该还会推出衣服、首饰等。游戏中，玩家达到一定等级后就可以接到获得神器的任务。这个任务是个前所未有的挑战，但得到的神器的属性，是目前通过任务获得的星级装备中最高的，达到了5星级。在属性方面，它独有降低负面状态的效果，可见在战场上和Boss战中的作用会很明显。当然，为了保持游戏平衡性，神器有使用时间的限制。



▲ 神器的原画，惹人遐想

自制时装，引领古代时尚

《天龙八部》的时代背景具有多民族的特性，而新加入的自制时装功能也“再现了大宋流行文化”。现在，商店中的高级时装人人都有可能获得，只要掌握了自制时装的能力，玩家就可以通过收集道具、从生活技能中获取原料等途径获得高级时装。据笔者了解，目前原料的获得方法是多种多样的，如开宝箱、杀Boss、夺宝马贼等。

竞技场，PK的T形台

准正式版中为玩家开辟了一个自由PK的舞台，这就是竞技场。玩家等级达到条件后就可以无限制地进入竞技场中PK。竞技场24小时对玩家开放，玩家必须组队进入。进入后可自由选择阵营，各阵营间为敌对关系。竞技场中会有宝箱出现，里面藏有各门派各等级的套装、各门派高级时装等奖励。此外，盟主系列的腰带也只能通过竞技场获得。


▲ 新场景盐湖

▼ 剧情副本燕子坞


新珍兽，我家的新宝贝

《天龙八部》的一大特色就是其内容丰富的珍兽系统。繁殖、变异、悟性等玩法十分有趣。准正式版中共计推出了3种新珍兽，分别是火鬃鼠（55、75两个品级）、玄翼兽（65、75两个品级），还有最具震撼性的珍兽——霸王龙。

前两种珍兽可在燕王古墓获得，而霸王龙宝宝则会考验玩家的实力——玩家需要通过圣兽山的野猪大暴走获得。如果你在其中生存下来，就有几率遇见一个新Boss——暴龙。战胜暴龙就有机会获得霸王龙珍兽，可以说它完全是玩家实力的象征。

燕子坞，挑战慕容复

《天龙八部》中的副本一向不是以难度考验人的，但准正式版中特意为高级玩家准备的首个大型副本——燕子坞，则有可能改变大家的这一观念。燕子坞的最终Boss毫无悬念，自然是一心复国的慕容复。由于官府发现了慕容复的野心，朝廷发兵清剿燕子坞。玩家可作为江湖义士奉诏协助清剿——当然，这只是说说，其实还得玩家自己挑大梁。燕子坞副本的难度在于它不同以往的副本玩法，添加了一些新元素，其中，就需要“箭塔”这样的防御工事和大量NPC协助玩家参与战斗，不再单单是杀怪就能过关。除了暗藏诸多机关外，Boss战的难度也有很大提升。玩家需要挑战包括四大恶人、鸠摩智在内的著名人物，还有可能与段誉发生摩擦而尝到六脉神剑的滋味……

天龙八部
●制作：火狐数码 ●运营：搜狐
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

准正式版还有一些好玩的功能值得玩家关注，如新的群体巡逻Boss小队。现在在玄武岛上，除了护岛神兽外，还添加了无敌飞天猫Boss巡逻队。这个队伍中有包括无敌飞天猫在内的小猪猪、小狗狗、小鹰鹰、小虎虎。是不是想起了一部熟悉的动画片呢？另一方面，珍兽在准正式版中将第一次拥有称号！称号的获得将受悟性、资质以及成长率高低的影响。它基本上和人物称号一样，不同的是珍兽称号分3个级别授予，而且当珍兽的资质等属性获得提升时，还会获得相应的新称号。此外，准正式版中为玩家开放了一个运动型副本——横扫牡丹碗。与刷棋类似，这个副本的主题是蹴鞠。副本里有许多足球造型的NPC。足球出现一段时间后就会主动攻击玩家，千万不可轻敌。不管怎么说，刷棋刷累了，可以到这里来“刷碗”……



热血江湖 ONLINE

我们该何去何从？
《热血江湖》180版深入分析

《热血江湖》180版最大的特点是开放了五转系统，还有新增北海冰宫地图及新的怪物。特别是北海冰宫，作为原作漫画里提到过的未知地区，在《热血江湖》里完全按照原作的样子被制作成冰雪覆盖的大陆，是游戏公测以来更新的最大地图。这里是角色70级之后直到120级的最高级活动地区。

■北京 晴天一笑

北海冰宫，团练的禁地

北海冰宫里大大小小分布了十六七种怪物。它们有两个特点：一是攻击力都很高，二是怪物分布稀疏，显然不是个适合练级的地方。这里几乎不存在刷新率高且密集的怪物，虽然117级的舞女和120级的铁血战士那里有少量“怪物堆”，但问题是这两种怪物的伤害高得惊人。笔者开医生号去那里测试，曾被杀过不下4次，还有被秒的可能。所以要想在这里刷怪，基本上是不大可能的。这种怪物的设置个人觉得不是很合理，因为游戏本身提倡大家组队练级，一个8人队使起群攻技能对付这点怪物显得比较寒碜。当然，这样设计倒是防范了大家挂机。不过综上所述，北海冰宫不十分适合高级别人物练级，大家还是在湖洞那里练比较好。


▲ 打怪中的医生


▼ 华丽的新技能

单练推荐，75级后的考虑


▲ 新增的北海冰宫全图


▼ 夜晚的冰宫很美丽

反过来，如果你喜欢单练，北海冰宫倒是个不错的地方。因为一来打怪的经验值高，二来涉及到大家最关心的暴率问题。冰宫的怪物掉落90～100级的装备和武器，在这个新开版本中，高级装备的升值潜力还是很大的。冰宫里的怪物最低级别的几种分别是78级的银狐、81级的苍狼、84级的苍狼首领和86级的魔法侍者。与之对应的D2的怪物等级分别为79、81和83。可见，75级以后的玩家去那里会比较合适。当然，在这个最低等级上你的装备也得好一些。冰宫的怪物都是按区域分布的，最外围是等级较低的狼类怪物，越往里走怪物越厉害。这种明显的怪物区域划分，一定程度上有利于玩家选择适合自己的怪物来练级。

各职业新增的气功对日后的练级有极大帮助。

枪客的气功末日狂舞，增加狂风万破1%的威力。狂风万破是一个提升愤怒延续时间的内功，在五转前就是枪客极实用的练级技能。五转新增末日狂舞则更将枪客的独特魅力发挥出来。

刀客的流光乱舞，增加群刀武功攻击力1%。群刀的威力大家都是有目共睹的，也是刀客练级的法宝。虽说在技能上刀客可能还是逊于其他职业，不过五转内功进一步强调群刀也是个不错的补偿。

弓手的致命绝杀，增加致命攻击的发动几率，每提升1级加1%几率。笔者对弓手了解不多，不过就180版来看，冰宫地图是个适合弓手练级的场所。其攻击力高、射程远，在这种怪物稀少的地图，别的职业很难有弓手的效率。

剑客的无坚不摧，有一定几率降低目标50%的防御力，每提升1级气功心法降低50%防御力的概率增加0.2%。无疑，剑客是180版的最大受益者，无坚不摧的确是个刷怪和PK都很有用的技能。内功的超级强化使剑客在一夜之间成为江湖的宠儿，不过剑客的练级过程十分艰辛，如果没有十足的耐力，是没有希望练到五转的。剑客的强化，也算是对这种艰辛的一种补偿吧。

医生的五转内功万物回春，有一定几率产生双倍恢复效果。这意味着在180版中，医生的辅助作用再度被强化。本来，自90级以后医生的打击力就一再被削弱，四转后似乎就没有关于暴医的讨论了，而五转则继续“打击”医生的积极性。不过这样的设计，倒也让医生回归了辅助职业的本来面目。P

热血江湖
●制作：KRGsoft　●运营：17Game
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://rxjh.17game.com


▲ 医生的新技能


▼ 医生回归辅助本色


▲ 枪客在五转中得到加强


▼ 组队不太适合来冰宫

由韩国Aragon Networks公司开发的网络游戏《光之国度》（Shine）内测已经有些时日了。这款可爱风格的游戏，不仅有卡通渲染的画面，游戏中的许多设置也有细节变化。如今，它终于带着清新的气息迈入公测阶段。刚步入游戏的各位新人，你的第一感觉是什么？

光之国度 online
变形无处不在 《光之国度》公测印象

■上海 毛毛虫

第一印象：可爱的迷你屋

在游戏中，最惹人注目的莫过于一个个蘑菇似的矗立在街边的小房子了。有它们点缀在街边，不仅感觉浪漫而充满童真，它们还会在你观察时猛地站起来，旁若无人地继续前进。其实，这些蘑菇状小房子人人都可以变出来。它将网游中最常见的打坐休息方式重新“包装”，就变成了现在这个样子。任何玩家只要在游戏中感到疲惫，只要按下Home键就可将自己变身为一座蘑菇状的迷你小屋。除了休息之外，迷你屋还兼具充当交易场所的功能。只要通过迷你屋的“商城功能”进行设置，就可以在自己的屋里摆摊设点。


▲ 好奇怪的小蘑菇

▼ 嘿嘿，原来是玩家在休息



▲ 迷你屋的外观可以改变

▼ 一地蘑菇，煞是壮观


百变形象，迷你屋的N种功能


▲ 开始大家的蘑菇是一样的

▼ 这个小屋就很特别



▲ 休整摆摊两不误

▼ 弓手还是很受欢迎的


商城分为销售与购买两种功能，玩家可根据自己的需求来设置自己欲出售和收购的商品。设置好后可任由顾客浏览，即使你有事离开，也能便捷地进行交易。当然，不要以为《光之国度》中的小屋，只能以小蘑菇的形式出现，其实只要你荷包充盈，完全可以向NPC购买改变迷你屋外观的道具，从可爱的动植物到著名的建筑物，应有尽有非常丰富。现已开放的有飘摇的蘑菇、古怪的万圣节南瓜、恶搞的金字塔、出糯米的碾米屋、带风车的印第安帐篷等。如果玩家到达了一定等级，还可根据喜好更换小屋的色彩。

针对本次公测，有一点练级的心得，希望对大家有帮助。

关于练级地点，没有太多必要交待，一般1～10级在沙海、波浪森林，10～20级在探索海岸、枯雾森林，最关键的还是练级的效率。有的玩家认为越级打怪经验值高，练级就快，其实在《光之国度》里是行不通的。因为越级打怪风险大，死后往练级点跑也非常浪费时间。除了费药费钱费时间，也打不到足够的钱。因此，最有效的升级方式就是组队刷怪。一般来说，一个4人队的效率已经很惊人了。

既然是组队，就要谈到队伍的职业组成。首先要说的一点是，祭司几乎是队伍里必有的职业。一般来说，祭司+战士+双魔法师/双弓手、祭司+双战士+法师/弓手的配备是最常见的，甚至也可以组成双祭司队。因为在前期，一个队伍的主要目的还是要保证自身不受伤害。祭司的祝福可以提高全队的攻击力和防御力，5人队的话加成有60%，十分惊人。此外，祭司的治疗也能保证战士基本上不用吃药。所以11级以上组队，祭司是很抢手的。对新手来说，最大的难题就是囊中羞涩。你需要大量药剂来提高练级效率，但出城打一圈的收获只够买药，要买各种技能书就无从谈起了。而你身边有一名祭司的话，好处则是多方面的。P

▼ 组队仍是最高效的升级方式，练一名祭司非常有前途



▲ 祭司在队伍中的作用十分明显，而且祭司似乎永远也不缺钱

光之国度 ●制作：Aragon Networks ●运营：光通通信 ●游戏状态：9月20日公测 ●官方网站：http://shine.gtgame.com.cn

唯舞独尊
We Dancing Online

最快速的节拍
《唯舞独尊 Online》测评报告

在韩风劲吹的音乐舞蹈类游戏中，《唯舞独尊Online》（以下简称为“唯舞”）因为其开发团队来自我国台湾省而显得与众不同。当然，这层神秘感在你玩到游戏时就一扫而空了。虽然“唯舞”的卡通表现手法不算很有新意，但其快速的舞步和太鼓模式，还是给玩家留下了深刻印象。

■北京 唐枫

熟悉：操作与比赛模式

在目前众多音乐舞蹈类网游中，舞蹈模式大致都是相同的。“唯舞”也如此，其舞蹈模式大多围绕在2、4方向上，有个人、团体、情侣、明星挑战等比赛模式。游戏在操作上共有1、2、4、8这4个方向键，比较特别的是太鼓和太鼓明星两个模式。太鼓模式是游戏的宣传点之一，其舞蹈模式和我们玩打击乐时一样，按键节奏感强，而且加入的持续按键和连续按键操作也大大丰富了键盘敲击中的节奏表现。



▲ 画面是很受中国玩家欢迎的卡通风格，走可爱路线



▼ 游戏的打击方式比较传统，玩家上手也非常容易



▲ 快歌是高手的最爱



▼ 214BpM是吸引玩家的因素之一

速度：舞蹈表现大对比

与其他同类游戏相比，“唯舞”的舞蹈表现力还是比较出色的。究其原因，还在于它采用了真人动作捕捉来制作游戏中的舞蹈动作。引人注目的是，游戏中音乐的速度也有新的提升。大家都知道，音乐游戏里有Beats per Minute（一首歌曲每分钟的节拍总数，缩写为BpM）的概念。按照游戏的官方说法，同类游戏中最快的乐曲速度为197BpM，而在这款游戏中最高达到了214BpM。

熟悉音乐舞蹈类游戏的玩家都清楚，速度快了，如果舞步还如以前一样组合搭配时，节奏感与动作就会脱节。而为了避免此类问题，游戏专门聘请专业编舞者进行8节拍热门街舞步伐的编排，使玩家在高速音乐中也可以做出相对和谐的动作。在试玩中，这一环节的表现相当好。

唯舞独尊Online
- ●制作：鈊象电子
- ●运营：宏象网络
- ●游戏状态：9月26日技术封测
- ●官方网站：http://www.we5.com.cn

歌曲：中文曲目引潮流



▲ 游戏中颇为细心的设计是播放音乐时会在屏幕下方显示歌词



▼ 不论在何情况下，跳舞的玩家都可以边跳舞边学歌

与其他同类游戏中日韩曲目占统治地位不同，“唯舞”的曲目特色鲜明。这里我们要提的不是游戏拥有多少新鲜歌曲或有多大的曲库，而是其音乐中，几乎95%都是中文歌曲。据说在音乐游戏中，中文歌曲的使用权较海外歌曲更难得到。但“唯舞”中不仅中文歌曲占据绝大多数，且运营方还计划联合相关的唱片公司，在游戏中进行新歌发布活动。这样的做法，想必会让许多玩家凭着对中文歌曲天然的亲和力而投入“唯舞”的怀抱。

社区：独特的交流空间

“唯舞”中的一大特色，是游戏中被着重提到的社交区。一般来说，同类游戏多是开设房间进行游戏的。“唯舞”中的社交区则提供玩家一个房间，让他们去那里聊天交流。在这些模拟酒吧、夜店等环境的社交空间内，玩家可以自由地坐立或做出表情，与对方放心地聊天，从而不必担心因为要说话而中断了当前的舞蹈。

另外，社交区还开放玩家申请包厢的功能，这是你与爱人谈情说爱的好去处。在社交区的大厅里，玩家还可为好友点歌，让你的朋友在游戏中得到意外惊喜。

社交区中，还有两个有趣的功能：宠物与编舞。目前，玩家通过游戏可搜集到30多只宠物，而编舞需要玩家在商城区购买舞步道具后进行舞步编排。而编辑成功后，在社交区的大厅中就可以秀一段只属于你自己的舞蹈了。通过测评，可以看到《唯舞独尊》在保留了常规游戏功能的同时，用独创的社交区和宠物等设计提升了玩家的黏着度。最重要的是，再生疏的玩家来这里跳舞，只要过3分钟就再也不会出现Miss。想知道为什么？答案会在今后的测试中等着你。





拍拍部落

实战与游戏
《拍拍部落》单打进一步研究

《街头篮球》是一款讲究配合的游戏。只要你肯配合，胜利的天平就会向你倾斜；否则就算你技术天下第一，也注定要饮恨赛场。《拍拍部落》则继承了网球赛事的特点，侧重与个人的判断和移动，在单打比赛中更是如此。此外，你还要考虑到现实对战与游戏对战之间的细微不同。

■福建 云淡风静

简化判断，料敌先机

一个人的比赛，最重要的是要多动脑筋。网球比赛，看起来是一个很简单的来去回合。但就是因为简单和变化有限，你可以在自己脑海中建立一些基本的战术模型，这样战术的演变就有迹可循了。一句话，不要把《拍拍部落》看得太难，这一点非常重要！其实，我们从球的变化来看游戏的基本战术。游戏中对战一般只有以下3个变化：左右、前后、高低。当然，还可以加个必杀球。

心里有了对比赛的基本了解，可以逐渐练习一些基本的攻防套路。遇到某种特殊情况要加深记忆，逐渐熟悉并能让自己下意识地合理处理来球。这是你积累经验的重要一环——并非打的场次多就能有显著提高。



▲ 吸血鬼帅哥还是很好用的

▼ 迎战电脑找感觉



养成习惯，破除旧习

只要对阵高手，你就会明白，他不但会迅速了解你的习惯，还会立即有针对性地作出调整。这时，如果你处于劣势就要适当改变策略了。一个最简单的处理，就是在尽可能的范围内不按常理"出牌"。有时必须冒险打一些穿越球或直线，而判断对手接发球的意图，随机选择发球方式也是很好的扰乱方式。如果你能得手几次，对手必然有所忌惮，你可以趁机赢得主动，或赢得调整的机会。当然，如果你的调整不见效，也不要失去信心。本身棋逢对手的比赛就会打得难解难分，是一个互相压制和牵制的过程，谁都不可能轻松具有压倒性优势。所以，在相持时保持平稳的心态最重要。

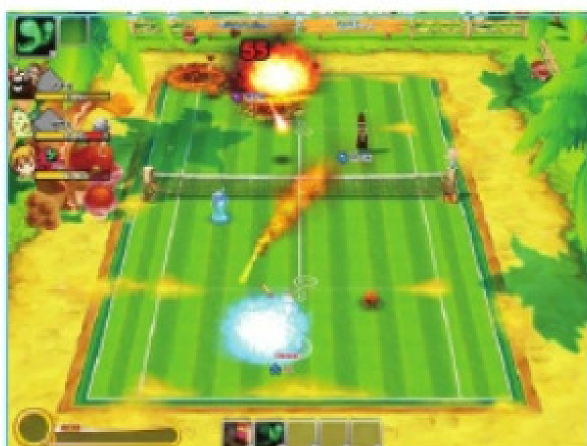


▲ 完备的公会系统

▼ 查看自己的游戏排名



速度决胜，熟悉设定



▲ 新版本的Boss设计，未来可能会出现两大Boss对战的情景哦

在竞技模式里，速度是取胜的关键。只要你有速度，就可在更大的范围内救球，或有更多的时间积蓄力量来击球。当然，游戏的设计是不会让你的速度媲美导弹的。一般来说，你的反应速度总会慢一些，这样比赛中也就多了不少惊险动作。但实际上这些动作多数时候有惊无险，即使你飞身救球，爬起来照样有时间判断下个球的落点。但你应该知道，在你手忙脚乱时是最容易选择习惯性动作回球的。

如果你和对手是初次见面，他可能在调动你的同时迅速熟悉你的回球习惯。因此，不要把希望都寄托上救球上——虽然它并没有看起来那么危险，但却在慢慢暴露你的致命弱点。

下面来谈一些更为具体的问题。

站位。个人认为，站在底线前一两个身位是最好的。既可伺机上网，也不用怕对方吊后场高球。如果退得太靠后，则很容易陷入被动。

跑位。打完一球后尽量往中间跑，可更好地兼顾左右。就算你看准了对手要回同一方向，也要有这个跑动意识。

蓄力。蓄力是不能强求的，如果球速快或角度很大，而你没跑到位就蓄力，容易出现飞身扑球，甚至直接打出界。

高球。当对方打高球时，不能刻意追求扣杀。因为游戏对扣杀的站位判定比较苛刻，稍微站在扣杀点前一点就会打成Miss。所以你可以考虑原地蓄力，然后打大对角。

变线。变线其实是一把双刃剑。如果你的变线球角度不大或球速不快，对方很容易上网得分。所以，当你要变线时，一定要想清楚对方是否有机会上网，以及是否能让自己接下来有合适的跑位。

上网。如果对方的变线球不理想，如球的落点在球场中央，而球速也不是很快时，那你就应该果断上网，打相反方向的斜线。打完之后千万不要留在网前，一般来说，高手都会预判你的回球路线，准备打穿越球或高球。所以保险起见，退到底线前两个身位的地方，这时对方的回球大多是直线球（因为一般没时间蓄力去打变线球）。一般来说很容易判断落点，然后蓄力打大对角。P



拍拍部落
●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件
●游戏状态：8月25日封测
●官方网站：http://www.paipaijoy.com



富甲天下之路
《欢乐君主Online》赚钱总动员

说到《欢乐君主Online》，大家一定会想到经济，倒买倒卖、农耕、炒股票、做生意……本来在网络游戏中，升级、打装备、养宠物都要大笔的开销，偏偏《欢乐君主Online》又是个讲究策略的游戏。所以我们首先就要学会赚钱，这样才有希望有朝一日君临天下。

■河北 小狐狸

拒绝"月光"，危险的50级

当玩家升到50级左右时，按说应该有一点自己的积蓄了（有些玩家还开了生产号），但这时一般都会出现明显的资金不足。有些玩家可能迷迷糊糊卖掉了现在打装备所需的材料，有些玩家则是前期换装备太勤快浪费了材料……总的来说，如果没有从前期就做好计划，也许有不少玩家会被卡在50级这个台阶上。

当然，只要你多动一点脑筋，赚钱还是比较容易的。首先，最基本的是观察市场。游戏里每天对某种物品的需求都是不一样的，只要敏锐地察觉市场的走向，判断出什么东西将会升值、什么东西近期需求量大、什么东西将面临降价，再做收购、卖出的营生。这和玩"大航海"是一样的，贸易是赚钱的主流方式。



▲ 繁华的一座都城



▼ 交易所内人头攒动

薄利多销，稳定地赚钱



▼ 辛勤的采集者

▲ 热闹的摆摊大军

如果你没有办法作出正确的市场判断，那么只能从最基本的做起了：睡觉前把自己微薄的积蓄拿出来，挂在游戏中收物品，如果在城里收不到就跑到出材料的升级地点去。也可以背上一身的红、蓝药水去人多练级地点叫卖，相信也会有稳定的收入。

最后，其实最老实的赚钱方法是开生产号。大号给小号打材料或低价收购材料，回来给自己的生产号冲技能，冲上去以后打装备去卖。这就是最安全的赚钱方法，属于比较古老但很实用的类型。不过，现在玩《欢乐君主Online》的玩家基本上人手至少一个生产号。因此想用生产号赚钱的玩家，在前期必须加大力度，否则一个二流的生产号不但不赚钱，还有可能入不敷出。

大道理讲了半天，说点实际的赚钱方法吧！

应急的书箱。"神秘的书箱"想必大家都不会陌生，在升级时，你经常会打到双击可开出人物技能的书。玩家在山穷水尽时不妨去买上一堆回家慢慢开。20个箱子成本价是1万左右，只要你运气不是背到家，总能开出几本不错的中、高级书。抛售的话，应该可以赚到两三万。这不是个发财的办法，但用来应急却非常实用。

材料与实物的差价。这个办法纯粹是赚懒人钱的。比如一块钢大约5～8万，但一个石灰石才1万左右。许多玩家看到做装备的材料需要钢，就一口气把市集上的钢买了下来，却不知道或者懒得去买点石灰石自己合成。所以，如果你有心的话，可以在市集里低价收购材料来合成。放心，总有比你更不勤快的玩家光顾的……



▲ 这就是主宰城镇命运的城主

炒物价。如果你的积蓄足够你拿来大战一场，那么就从材料着手吧！找那些现在用处不大但以后必然会大卖的材料，在该物品价钱低时大量收购（最好是爆这种材料的怪不多）。但要注意，收购时一定要有一个度，一旦有人发现这种材料被大量收购而把价钱抬高时就要立刻收手。收购时也有窍门，每次收购要"留低"：5个或10个以上价钱合适的全部收购，留下零散的小户可以帮你压价。随着其他玩家等级的提升，当你发现材料大卖的时机马上就要成熟时，可以搞点小手段来大量囤积：拿出一点材料以略低的价格投放市场降降价，如果被收购了不用着急，继续再放更低的价钱。当你觉得价钱已经非常合适时，一个人全部吃下已压至低价的物品，然后你就可以大卖材料了。



没有做不到只有想不到，《欢乐君主Online》是一个讲究经营策略的游戏。所以，如果你打算在游戏中长期生存，就不必扭扭捏捏，拉不下面子去做生意。为了最终雄霸天下，还是要好好锻炼经济头脑，赚点小钱只是刚上路呢。P

欢乐君主Online ●制作：Ndoors ●运营：欢乐时空 ●游戏状态：9月20日公测 ●官方网站：http://www.hljz.net

大软网游报

第21期

“迟到的远征”打破同时在线纪录，“大航海时代”花落中荣巡游。请看本期《大软网游报》。

头条 《魔兽世界》突破在线纪录 “迟到的远征”后劲十足

特约通讯员两毛报道 10月4日，暴雪娱乐和第九城市共同宣布，由他们运营的MMORPG《魔兽世界》的首部资料片《燃烧的远征》，自9月6日“提前”上线以来，最高同时在线人数创下了历史新高，成功突破80万大关。根据数据显示，随着资料片的上线，众多老玩家重新回到了远征的行列，同时游戏也吸引了大量新玩家的涌入。笔者在资料片开放后进入游戏，发现许多热门服务器负载很高，有的服务器中午休息时进入还需要排队。在晚上的高峰时段，公会内的同时在线人数已经达到之前《魔兽世界》人气鼎盛时期的水平。而在资料片开放前，许多小公会甚至只有两三人在线。

显然，“迟到的远征”虽然比美服足足晚了9个多月的时间，但从玩家的角度出发，许多人都不愿意放弃已经在游戏中练起来的人物、声望以及长久以来建立起的人际关系。除了原本就很活跃的玩家外，许多AfK一年左右的半老玩家也重新出现在游戏中，和大多数休闲玩家一样，拼命地完成各种任务，用任务奖励换掉一两年前的“垃圾”装备。

▲ 越过这道门，真是让人等了太久

▲ 游戏里的字体已经全部替换过了，其实这样看起来不算难看

在TBC开放24小时后，七区安戈洛服务器的部落猎人银龙就已经坐上70级飞行坐骑，总计用时23.5小时，成为《魔兽世界》国服70级的第一人。而当大部分休闲玩家靠每天上线的几个小时积累经验值时，已经有不少60多级的德莱尼人萨满祭司和血精灵圣骑士与他们一起组队了。和这些老玩家练新号比起来，TBC的开放也带入了更多初入游戏的新人，在血精灵和德莱尼人的新手村间或就会看到各种“小白”问题。

▼ 旅馆里人声鼎沸，重现辉煌



▼ 凯尔萨斯已经倒下了，不知道接下来“一粒蛋”还能撑多久



新人的涌现也意味着老人的退出，也许每个AfK回来的人都有体会，那些两年前加入自己好友列表里的玩家基本上已经没人上线了。同时，还有一小部分人仍在台服奋战。显然，台服的连接速度、游戏的汉化质量都不尽如人意，但相信此时的他们就像当初离开国服一样心里充满了矛盾。

10月7日凌晨，在CWoW首次击杀瓦丝琪之后，一区烈焰峰的第七天堂公会又完成了对风暴要塞的最终Boss凯尔萨斯·逐日者的首次击杀。海加尔山的大门已经敞开，黑暗神殿也已是唾手可及，TBC将国服《魔兽世界》推上了新的高峰，只是希望下一个资料片不要再等这么久。

焦点 盛宣鸣疑似“还魂” “大航海”终入中荣巡游

特约通讯员盒盒报道 9月28日，一家名为北京中荣巡游网络科技有限公司（简称中荣巡游）的网游代理公司首次进入人们的视线。这家公司在该日宣布将在中国代理运营《大航海时代Online》，并同时发布了游戏新的官方网站。这是在原游戏运营商盛宣鸣发生变故进而导致游戏服务器被迫关闭近两个月后，第一次出现关于《大航海时代Online》未来的确切消息。中荣巡游在游戏官方网站挂出的一则通告中称，公司已经与光荣签订了代理协议。中荣巡游已于8月24日得到文化部批复，正式获得《网络文化经营许可证》。

在《大航海时代Online》服务器关闭后，《大众软件》对此事件的前因后果以及最新进展已经进行过报道。而在该文见刊前后，天津光荣也透过他们的渠道发布过几次“安民告示”，让广大玩家稍安毋躁，光荣一定会认真处理此事。而在9月底中荣巡游宣布的消息之后，原《大航海时代Online》官方网站却突然发布“声明”，称游戏代理权仍在盛宣鸣手中。好在事后证明，这只是部分原盛宣鸣员工的个人举动。中荣巡游方面为让游戏尽快与玩家见面，在十一黄金周期间加班加点工作，与光荣方面共同完成了《黄金大陆》客户端及升级包的制作。相信在读者看到这期杂志时，《大航海时代Online》已经“复活”。（我们将持续关注《大航海时代Online》的新进展——编者注）



▲ 中荣巡游的游戏官方网站（http://dol.zrplay.com）已正式开放，讨论区里一片热火朝天的景象

回眸新时代的赤壁之战

■本刊记者 冰河

赤壁之战，对中国人来说可谓家喻户晓。这场发生于东汉建安十三年（公元208年），由当时中国大陆上最强大的3个军阀曹操、刘备、孙权共同造就的一幕精彩战役，千百年来都是中华战争史上的传奇一幕，被无数艺术家搬上了舞台或进行了其他形式的演绎。然而，就在2007年，一场事关“赤壁”的战争再次上演，不过这次的主角不再是曹操、刘备和孙仲谋，而是新时代的商业资本力量。

“赤壁”之战风云再起

2007年7月26日，国内知名网游运营商完美时空在纳斯达克成功上市。上市当天完美时空的股价大涨27.5%，收盘于20.4美元，其融资额已经超过了国内网游界的老大盛大网络当年上市时的规模。而就在上市的同一天，却发生了一个小小的插曲：国内另一家网游运营商天畅科技抛出了一份声明，称其拥有网络游戏《赤壁》的商标权。这份语气强硬的声明中称，“天畅科技拥有《赤壁》……在中国的全部商标所有权……我们要求其他公司立即停止在《赤壁》网络游戏上的一切侵权行为，并向我公司提出合理的解释和说明。我们将严密关注事态进展，并保留一切相关法律权利。”该声明被业界普遍认为是暗指同样在开发一款名为《赤壁》的网游的完美时空。天畅科技称，由于完美时空此前一直忙于上市，出于不影响该公司上市运作的考虑，直到完美时空上市成功，才发出这份声明。在发出声明的当天，天畅科技为《赤壁》申请了包括“计算机游戏软件”的第九大类商标。几天后，天畅方面宣布，其《赤壁》游戏已经通过了计算机软件的著作权登记。由于上市之后有30天的缄默期，完美时空无法在第一时间就此争端与天畅科技展开正面口头交锋，仅仅宣称早在2006年10月便为中文“赤壁”一名在包含了在线游戏的第41类商品分类下提交了商标注册申请，其余则不肯多说。这样，天畅科技仿佛已稳稳占据了这场争夺的上风，俨然一副“曹孟德大军压境”的架势。

事实上，完美时空并未因上市缄默期而完全停止动作。据本刊记者侧面了解，完美时空借助刚刚上市财力雄厚的优势，通过投放广告等手段挤压天畅科技“同名游戏”的推广，让天畅科技在各个网站广告位的竞争中处于不利状况。而天畅科技则再次发话，宣布已正式通过新闻出版主管部门的审批，获得出版权与出版批号。如果属实，就意味着这款网游已拿下了正式运营前的最后一个“准生证”，开展商业化运营已不存在任何法规程序方面的障碍。



两个“赤壁”其实说同也不同，天畅科技这边是《赤壁Online》，完美时空那边是《赤壁》。小小差别，内有玄机

进一步的较量

就在这时，完美时空开始联络不为人注意的“刘玄德”——电影《赤壁》的制作方中影集团。8月18日，完美时空宣布与中影集团正式就合作推出3D MMORPG《赤壁》达成意向。虽然仅仅是意向，还没有最后签署协议，但两家联盟的局势已隐然可见。而这个“刘玄德”的力量

确实不可小觑，以电影《赤壁》未拍先红的曝光率，如果能搭上这艘顺风船，无疑意味着在未来的运营和推广中占据了优势地位。

与电影合作在网络游戏行业中并不少见，电影《功夫》《十面埋伏》都是先例。而许多游戏虽然事先没和张大导演打招呼，也都适时推出“黄金甲”装备，最后赚个盆满钵溢。因此，天畅科技方面也开始联络影片的制作方，希望能达成合作，将完美时空已有的优势扭转过来。

就在双方争夺合作机会的同时，此前争夺的焦点——商标问题其实已经出现了新转机。有网友披露，他查阅国家商标局的数据库后发现，在和“赤壁”相关的商标中根本无法找到关于天畅科技的任何信息，倒是完美时空早在2006年10月19日便用“赤壁”申请了商品国际分类第41大类中的10种商品注册。 因此对天畅科技在7月26日发出的那份声明，外界不免有“恶人先告状”的抨击。于是，天畅科技公布了己方的商标申请受理证明。在其中一份受理日期为4月2日的商标受理证明上，天畅科技申请的同样是第41大类的商标，其中的10种商品也和完美时空的大同小异。这证明，天畅科技的发难并不是空穴来风。由于申请一个商标后有长达3年左右的审查期，而在此期间内他人也同样有权申请同一个商标，所以在理论上，天畅科技也不能说是“恶人”，双方商标申请受理均处于审核阶段的事实说明，他们对“赤壁”商标的争夺，还处于同一起跑线上。天畅科技此前的骤然发难，应该说是为自己营造了声势。当然，如果说就尚未获得的商标，向一家同行企业提出侵权指控，而且还选在对方刚刚上市、股价对负面消息异常敏感的时刻，这种做法是否有待商榷，就是另外一个话题了。但事情到了这一地步，“曹孟德”的底气俨然有些不足了。



天畅科技的游戏已经在“事发”时准备技术性测试，可以说刚好“事发”在节骨眼上



完美时空在发布游戏资料时有些被动，但他们最终赢得了这场商标的“战役”

从另一个角度说，由于商标申请周期过长导致的纠纷在网游行业也有先例，久游网和T3的纠纷就有类似轨迹可循。据了解，久游网在中国大陆和台湾地区几乎同时申请了“劲舞团”的相关商标，海峡彼岸的申请很早就得到了批准，而大陆这边仍在审查流程中，以至于在T3宣布，要带着游戏与九城结盟时，久游网都难以起诉对方侵权。这一点让久游网颇感郁闷，最终不得不以高出九城的重金和代理分成夺回了游戏运营权。

而同样在天畅科技身上，一年之前也曾因网络游戏《大唐》的商标与网易展开过一场争夺。当时，网易的《大唐》立项研发多年，丁磊也对游戏寄予厚望，但在经历一阵推广之后才发现，《大唐》的商标居然早已经被天畅科技的游戏《大唐风云》注册了。当时天畅科技的力量与网易可谓相差悬殊，但由于准备充分，天畅科技最终赢得了这场商标的争夺战，堪称一次漂亮的“官渡战役”。如今羽翼渐渐丰满的天畅科技又一次面临似曾相识的局面，它能否改变“赤壁”的战局？

意外的峰回路转

与历史上血淋淋的刀兵相见不同，从争端伊始，天畅科技似乎就给对手留下了足够的面子。虽然声明中火药味十足，但在发布声明的同时，也不忘标榜一句“为了不影响完美时空上市，特别选择在成功登陆纳斯达克之后才发布声明”，摆出了充分为对方考虑的绅士姿态。由于此前有T3突然动手导致久游网日本上市计划搁浅的先例，不能不说天畅科技此举的确有几分风度，也就此留下了回旋的余地。毕竟是中国企业的内部争端，就算是“曹孟德”打“孙仲谋”，也要紧密团结在“大汉”的天威下。中国企业自己打破了头，却让别人捡了便宜，对整个行业来说终究不是好事。九城、久游网的两败俱伤和T3渔翁得利，这一幕在我们眼前还未散去。因此，在双方均无把握一定获得“赤壁”商标的时候，谈判还是在暗地展开了。

由于双方保密，记者难以得到接触的细节。但据记者了解，双方的负责人——完美时空董事长池宇峰与天畅科技董事长郭羽进行了多次直接交流。据称，池宇峰直言，由于公司上市，来自投资方的压力使完美时空在商标权上能作出的让步非常有限。而郭羽则表明由于立项很早，这款游戏投入了很大的人力物力，也需要对投资方有个交待，双方几次谈判都不欢而散。但双方都明白，商标的归属终究要有个结果，必定有一方要作出让步，但也要获得相应的补偿。

最终结果和历史有些类似，早早动手的“曹孟德”——天畅科技收兵而去。几乎毫无征兆，天畅科技就发布声明，称“由于在产品开发上更加全面地涵盖了三国时期的完整历史，在游戏内容方面加入了更多表现魏蜀吴三国大战的独特设计，游戏场景地图也不再局限于赤壁之战，而是更广阔地反映了东汉末年的军阀割据场面，天畅科技决定将旗下网络游戏《赤壁》正式更名为《三国传奇》”。更全面的游戏内容不是说加就加的，但在冠冕堂皇的声明背后，天畅科技也不是没有收获。在推广方面遭遇的挤压就此消失，且双方在未来的游戏推广上也不排除有合作的可能，毕竟双方地处中国的南北两端，用户群重叠不大，如果合作也许会有更好的局面。

后记：新“赤壁之战”操练完毕，给人的感觉这未必是一场争端，或许是双方事先筹划好的双簧，完美时空上市亟需外界对其新作品的关注，天畅科技同样要对早已立项的产品进行市场预热。想想两年前，光通通信曾为《封神榜》的商标与金山打得不可开交，最后也改名《封神传说》推出。当然，如果这真的是出双簧，好像也太俗气了点。可不管双方的出发点怎样，最后产生的效果还是类似的。天畅科技在商标纷争中，看起来一胜一负，但其中是否有真正的输家呢？或许一部电影的结局很容易被猜到，但品味当中的细节则永远新鲜。P



《封神榜2》已开始压力测试，而《封神传说》则真的变成了“传说”



《大唐》变成了《大唐豪侠》，未来是否还会有类似的故事上演呢？

步入无忧城
——BioShock解构

■重庆 JUMP

编者按

正如各位将要看到的，本期的《锋利的盾》在今年继《仙剑奇侠传四》之后又一次以较大的篇幅来谈论一款游戏。作为今年本刊唯一一款评分达9.0以上的作品，《生化震撼》应该具备这样的份量（当然，这也是本小编在国产与欧美游戏精品之间持不偏不倚态度的明证……笑）。撰写文章的两位作者是“极乐意于推广欧美游戏之爱”的叉包饭斯DKCK与Jump。此外，希望各位在静下心来阅读之前，已经看过上一期cOMMANDO撰写的攻略和剧情介绍，如果已经打穿过游戏，那当然最好。下面，就请您再一次踏上前往无忧城的道路吧……

1946年11月5日，苏联流亡大亨安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）在大西洋底创立了无忧城，意在建立一座绝对自由的完美之城。这里吸引了世界上最优秀最有才华的人群，取得了无数地上难以企及的成就。然而，这种炫目的光芒并没有持续太久。1959年圣诞前夕的惨剧发生之后，无忧城迅速分崩离析。海水不停渗入，基因嫁接者暴动，整座城市正在倾覆。



这就是BioShock的故事，关于一座乌托邦的毁灭，关于这个世界中毫无遮掩的人性。

以下，本文将一一解构这个晦暗潮湿的世界中的诸多隐喻，步入更深的无忧城。

Rapture之表

关键词：《1984》与《闪灵》

无忧城最初的灵感来自于《1984》，这部乔治·奥威尔在1948年完成的小说，描述的是一个极权主义统治下的荒唐世界。《1984》营造了一个永远压抑的世界，那里有永远正确的老大哥，无处不在的电幕，词汇不断减少的官方语言。当我们看到游戏中角色所穿着的服饰，无忧城那些高耸而绝望的建筑，留声机中传出的凄婉的提琴声，随处可见的属于那个时代的广告和室内装潢，这些充满怀旧意味的要素无一不是在向《1984》致敬。

然而，大洋国和无忧城看上去并不尽然相同，莱恩标榜的绝对自由和大洋国不断禁锢民众自由的理念似乎也是矛盾的。但事实上，莱恩在面临统治危机的时候同样走上的极权主义的必然道路：方太垄断了亚当，于是莱恩发起了针对他的战争，囚禁了前者的妻女；关闭了剧场，“因为这里正在发生战争”；他还使用精神控制来统治城民，煽动他们为他服务。任何极端意识形态的最后都会演变为使用暴力排除异己，这是BioShock对于《1984》思想最好的注脚。



老大哥在注视着你。BioShock不过将老大哥换成了实实在在的安德鲁·莱恩

而BioShock恐怖的灵感来源于史蒂芬金的著名惊悚小说《闪灵》。无忧城本身就是《闪灵》中的眺望旅馆。无忧城里没有会使人发疯的幽灵，但有会使人丧失心智的基因改造素亚当。《闪灵》中的主角杰克在幽灵的诱导下计划杀掉自己的妻儿，而无忧城里也有杀掉了自己的孩子并把杀死孩子的手枪当作孩子的疯狂的母亲。我们并不知道每个无忧城居民的眼中看到了什么，透过他们遗留下的语音磁带中的只言片语，我们只能得知他们生活在某种狂热的追求感之下。因为变形的外貌，他们戴上了新年面具。真正的恐惧不是隐藏在面具之下的扭曲的外貌，而是隐藏在疯狂之下的人心的丧失。


《闪灵》讲述了一个被幽灵引诱至疯狂的故事。真正恐怖的不是衣柜里的恶魔，而是人心

Rapture之寓

关键词：信仰

每个人心中都有一座乌托邦。

粗糙的也好，精妙的也好；渺小的也好，宏大的也好，一个理想而完美的世界永远如肥皂泡般斑斓飘忽。不同于平凡众生，有天赋的哲人能将如此的理想国细细规划，仔细推敲，建立起一整套合乎逻辑的架构。然而，无论理想多么完美，这终归只是理想。

安德鲁·莱恩是一个将理想变为了现实的人。

"难道一个人无权享有他的劳动所得吗？来自华盛顿的声音说，不，它属于穷人；来自梵蒂冈的声音说，不，它属于上帝；来自莫斯科的声音说，不，它属于所有人。我反对这些回答。"

"我选择不可能，我选择无忧城。"

"世上所有的美好都将流入这座城市。"

"在无忧城里，艺术家不会害怕审查，科学家不会被道德所限，伟人不会拘泥于小人之见。"

无忧城是一个理想的世界，莱恩制定了所有的规则，仔细挑选了这里的住民，按照自己理想的方式来统治这座城市。他崇尚极端的绝对自由主义，他认为艺术不应该受到任何的限制，结果造就了那些冷血的艺术家；他认为科学不应有任何约束，于是诞生了亚当；他认为市场不应有任何的阻碍，于是他放任质粒能（Plasmid）的流通。

哲学世界永远是完美的，但是人永远不会完美，人性永远存在缺陷。世上的人并不像柏拉图的世界里一般由金银铜三种不同的金属打造而来。为了维护理想的世界，统治往往最终会演变成极权主义。无忧城是个充满矛盾的地方，一个没有宗教信仰的乌托邦。莱恩不允许任何人相信宗教，但城里却有着众多的人有着形形色色的各种信仰。

在海蜗牛中发现的物质叫亚当，上帝创造的第一个人类的名字。从亚当中提取出的基因素叫做夏娃，上帝用亚当的肋骨制造的第一个女人，这样的隐喻充满了基督教的意味。几乎所有宗教的历史都是一部排除异端的历史。神首先是一个自私的神，十诫第一条便是不得信仰其他的神。在无忧城中，不允许信仰宗教的原因便是这里只允许信仰无忧城本身——绝对自由，极端客观。莱恩不相信上帝，不相信在天上有这么一个无可匹敌的人存在，但他建立无忧城的目的却是让自己成为神。Rapture原意为极乐世界，这是一个只有神才能创立的世界。莱恩将自己当作神，或者说，他认为无忧城创造者的自己客观上便是这座城市的神。但是之后他背叛了自己的初衷，也就是背叛了整座城市。



没有神也没有国王，只有人。莱恩不相信绝对存在的神，但他却希望将自己推上神坛

方太（Fontaine）似乎是最大的反派，他垄断了会对人体产生依赖的亚当并将其流入市场。他利用这样的资本和莱恩进行对抗，他不择手段并利用主角杀死了莱恩，但实质上他才是莱恩的绝对自由和客观自私主义精神的真正延续。方太在事实上助推了莱恩的无忧城，他推动着无忧城的不断进化。

泰伦贝尔（Tenenbaum）曾是纳粹集中营中的科学家。德国纳粹关心的是如何制造出纯种的雅丽安人，他们只注意头发的颜色和额头的形状，而泰伦贝尔关心的却是为何人类生来而不同。有人生而强壮，有人生而虚弱；有人生而聪慧，而有人生而愚笨。她在方太的协助下发现了亚当，这样她就能够自由地操纵基因，完成造物主未竟的工作。但最后她得到的不过是一种会吞噬细胞产生不稳定的茎状结构的类似良性肿瘤的物质。她制造了小妹妹（Little Sister），但没人承认这样的生物是人类。制造生命是上帝的职责，人类无法染指。

无忧城是如此一个灰色而暧昧的世界，没有绝对的对与错，有的只是不同的利益交织在一起。这是一个没有神，只有凡人徒劳的企图完成神之功的被遗忘地。所谓的极乐世界，大概只是一块被神所遗忘的土地而已。

Rapture之核

关键词：安·兰德（Ayn Rand）

迈入无忧城的第一刻，我们目睹的是一场杀戮以及一地暴动之后的痕迹。满地的血迹和被遗弃的木板标语，墙上剥落的油漆和被破坏的残留物，尸体和昏暗的灯光，带有噪声的无线电里传来阿特拉斯的声音，指引着你不断的逃跑。你不禁怀疑，这样的极乐世界究竟是天堂还是地狱。

基因嫁接者的暴动和无忧城的沉没，打一开始就让我们否定了无忧







Big Daddy和Little Sister，这其实是借用了米开朗基罗的《上帝创造亚当》的寓意，而Little Sister本就是收集亚当的

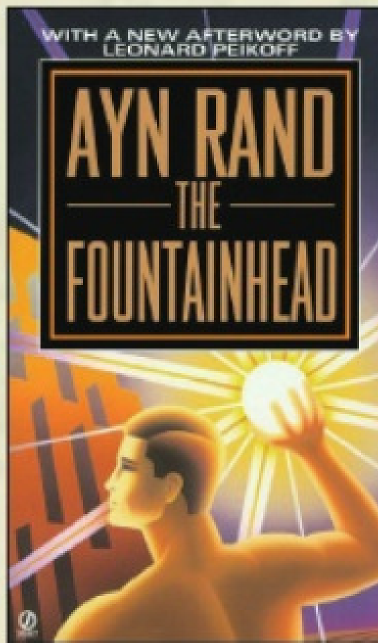
城，否定了那个纯理性的哲学世界构想。然而，真正深入无忧城之核后，我们才发现，这个否定比之前的想象要暧昧许多。这样的暧昧来自于安·兰德，无忧城所有哲学的源头。

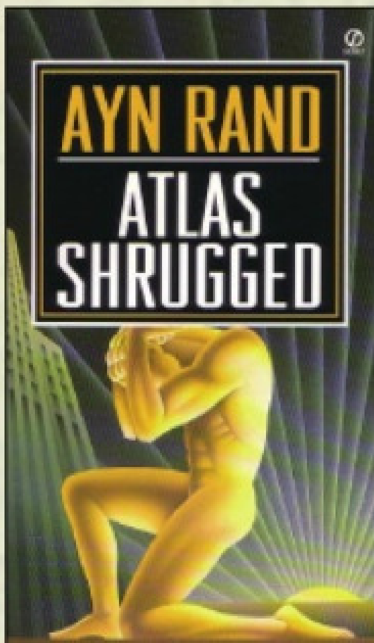
“我的哲学，其实本质就是一种理念——人类是如英雄般生存着的，其自身的幸福就是他生活的道德目标，其创造性的成就便是他最高尚的行为，其理性是他唯一的绝对准则。”——安·兰德。

安德鲁·莱恩就是BioShock中的安·兰德。他们的联系并不仅仅是名字上的无限近似（将安·兰德的名字字母顺序调换一下，Ayn Rand换成And Ryan就得到了Andrew Ryan——安德鲁·莱恩），莱恩曾说过，“没有神，没有国王，只有人”。这样的论调和兰德崇尚人类理性，坚信人性的力量的观点是不谋而合的。莱恩是俄国流亡大亨，而兰德也正是在21岁时离开前苏联去往了美国。

兰德和游戏的联系还不止这些。兰德最有影响力的两本书，一本叫做《阿特拉斯耸耸肩》（Atlas Shrugged），另一本叫做《源泉》（Fountainhead）。游戏中主要角色方太（Fontaine）的两个名字（另一个就是假名Atlas）正是来源于这两本书。

安·兰德热情地赞扬自私的美德，她认为真正的知识分子除了反对蒙昧，无须向任何意识形态低头；民族、信仰、国家都不应该成为束缚理性的绳索。这样的观点在游戏中由莱恩之口很完整地表达了出来：艺术家不会害怕审查，科学家不会被道德所限，伟人不会拘泥于小人之见——一个纯粹的知识分子的天堂。游戏还借莱恩之口转述了兰德的主要思想：即人的理性是至高无上的，人性最终能够实现一种正当、人道的生存方式。在兰德的眼中，政府无时无刻不在限制公众的自由和利益，于是游戏中的莱恩将各国政府形容为“寄生虫，吸血鬼，无用的附属品”。莱恩正是抱着这样的信仰建立的无忧城——没有任何的限制，天才的理性能够解决一切问题并诞生出最完美的制度和社会结构。他崇尚绝对的自由和理性，他相信绝对的利己主义能够在绝对理性的光芒之下成为社会运转的唯一真理。然而这个理想的世界崩溃后，我们所看到的只是暴动之后遍地的木质标语。





安·兰德的《源泉》和《阿特拉斯耸耸肩》，方太的名字正是来源于此，而游戏借用这两本著作思想之处不胜枚举

“我们不是莱恩的财产。”

“无忧城已经死了。”

为什么说无忧城只能建造在海底？我们注意到了斑驳的墙上的告示：所有的潜海球都无限期延期。作为和外界的唯一交通工具，只要潜海球无法运作，那么无忧城里所有的人都无法离开。隔绝，只有隔绝才能有真正的伊甸。理性是完美的，理性的人的构想也是完美的，但人性不是完美的。可悲的是，人性无法隔绝，也无法通过基因调整来更改。



阿特拉斯究竟是谁？他曾背负这个世界，最终却被人唾弃。真正的答案只能由你自己去寻得

结语

BioShock的主题和它的世界一样晦涩不清，各种信仰的矛盾，意识形态的冲突，利益交织之下的形色纠葛。在我们纠缠于那座破败城市中的重重矛盾试图理清思绪之时，这座城市仍然在缓缓地沉没。我们早已习惯于拯救整个世界，但这次，无忧城注定得不到救赎。故事的结局有些落俗，无论善或者恶，你终将能够完成自我。但也印证了兰德所说的“永远不要放弃生命中那些值得你为之努力的事物”，这也就足够了。P

185 cm
175 cm
165 cm
155 cm
145 cm
135 cm



鸡尾酒疗法

泪水和海水都是咸的，海水更涩。谁又知道广阔的海水不是众神泪水造就的泻湖呢？这荒诞的想法有人觉得浪漫吗？请举手……

如果你也与我一样认同“一切历史都是现代史”，那么回顾人类信仰史的时候难免会常常唏嘘，人类社会怎么会不时表现出一种集体盲目性。我们的祖先曾膜拜过种种至高无上的力量及其代言人，如果我们换种态度，抛弃史学家不免刻薄古板的表情，那么这些辉煌过陨落过，在现代社会或死或生的诸多信仰、哲学不乏是人类窥探自我、寻求完美社会形态的马拉松。嗯，比赛第二，娱乐第一。最终何种信仰胜出不重要，现在流行的是选秀PK，有手机的就有话语权。我们可以短信决定是耶稣复活，还是孔夫子淘汰。

BioShock是那种玩过之后，可能会让你的脑袋对这世界的认识重新上紧发条的游戏。这种感觉和反反复复看《黑客帝国》电影一样，让你觉得世界上还有一群聪明人，一群怀疑论者，一群现状不满者，一群妄想狂，制造着巨大的问号，砸向地球表面，以至于出现冒出血色红光的条条裂缝。从裂缝中往里看，我们的知识和经验会遭受挑战。挑战过后，我们反而会获得一种安全和慰藉。

BioShock是一杯文化符号的鸡尾酒，种种文化原酿都被均匀地混合成五色杂陈的一杯。浓妆艳抹的液体，一口下去甜香四溢，难以分辨细节，只觉舌间回味，有点烈。

坐着潜海球，发现超越人类想象的高科技，那是凡尔纳的《海底两万里》用“鹦鹉螺号”开辟过的疆域；大西洋海底失落的城市，一度辉煌的文明，听起来像不像柏拉图《理想国》卷尾的“亚特兰蒂斯”？还有老大哥，“那双富有魅力的眼睛注视着你。好像有一种巨大的力量压着你——一种能够刺穿你的头颅，压迫你的脑子，吓破你的胆子，几乎使你放弃一切信念，不相信自己感官的东西。”引自乔治·奥威尔的《1984》；“没有神，没有王，只有人”，让每个人的私欲在资本主义中得到自由发展的“个人主义”，这不是安·兰德小姐（《阿特拉斯耸耸肩》作者）的知识分子美梦么；还有复杂的海底维生系统，用高科技铸就与世隔绝的壁障，像极了叶·扎米亚京《我们》中的“绿色长城”……


BioShock是那种玩过之后，可能会让你的脑袋对这世界的认识重新上紧发条的游戏

这些或熟悉或陌生的乌托邦或反乌托邦阅读体验，一页页从书本里散佚坠落，沉入BioShock这片泪海之中。只要海水够深、够毒，再凝固的墨水也会溃化开来，彼此混合，海水由此变得更蓝，更深，更加幽闭。所有在纸上用墨水建筑的理想国，最终都会在时间之海中化作泡沫。这就是BioShock呈现给我们的一桌杂烩。不加留心，你会错过一卷卷录音带里声情并茂的广播剧，你会错过角落里的标语，你会错过20世纪30年代装饰艺术（Art Deco）风格的几何线条，你甚至通关了还不太明白自己做了些什么以及为什么做。

我们到底得了什么游戏口味的绝症，要对BioShock这种“鸡尾酒疗法”赞不绝口？或许是因为“太阳之下并无新事”，总是在阳光明媚之中当个拯救世界的勇者显得太过俗套。如果你读过建筑史，读过哲理小说，还带点文艺腔，也不晕第一人称，那BioShock实在是缓解你炫耀本能的一剂良药。人类是需要疾病的，阴暗面让我们的道德优越感有了用武之地。一个已经毁灭的世界，不需要你扮演什么超级英雄施舍拯救。终于解放了的你可以做些别的，比如：思考一下宇宙观、人生观、价值观……是的，在BioShock里你真的可以这么做。

天黑请闭嘴

听2K Games的朋友说Bioshock本来是一款角色扮演游戏，做着做着，就成了第一人称射击。听起来颇像是“买来说是小香猪，结果养成了大母猪”之类的宠物品种混乱的故事。如今各游戏类型融合乃大势所趋，“近亲婚姻”的繁荣并没有给游戏业带来灾难性后果。恰恰相反，各种元素的混用让游戏体验更加多元化，更加复杂而富于深度。

我们不难发现BioShock场景中的“RPG遗迹”。《辐射》（Fallout）迷们恐怕会和我一样，会怀疑自己有没有看错。厕所门上的标志果然是《辐射》的标志性人物“毕扑小子”，那些屏幕上黑白雪花也正是熟悉的《辐射》里的“Please Stand By”（请稍候）画面。而各种可升级技能的介绍更是充满了浓浓的“辐射味”。这些直接向黑岛致敬的细节让人不禁幻想如果BioShock善始善终成为一款RPG会怎样，是否会被喻为“水下版辐射”？现在最终零售版BioShock的形态会吓走不少人。我对本作的整体销量前景并不看好，没有人否认某种极品奶酪的品质，但最终能不嫌其味，大快朵颐的毕竟不是大多数人。

从游戏机制而言，BioShock可以说是“融合了RPG要素的FPS”，从

题材风格上，被不少媒体归为“恐怖生存类”。相信玩过BioShock之后，抱怨这款游戏画面太黑、气氛太压抑的玩家不在少数。制作人很“识趣”地把调节亮度做到了一级游戏菜单里，以便不时之需。

回顾烂熟于胸的“吓人”游戏，《寂静岭》有用笔极简、刻画极传神的人物，每个NPC的出现顺序安排和寥寥数语的台词都精雕细琢。表面是欧美恐怖片的视觉元素，内在却是东方式的心理悬疑。《生化危机》今天看来是最不恐怖的恐怖游戏之一，靠的是静态摄像机镜头摆放和突然那一下子的撩拨，“下一个拐角”的恐怖。美来自内心，恐惧同样来自内心。



屏幕另一边的深蓝色幽闭，在小妹妹登场时达到了高潮

BioShock有完整的世界观，一开始就告诉你为什么会有无忧城（Rapture），这座城市的建造者和目的，以及目前堕落的结果。一切清晰而明确，与《寂静岭》中由“心魔”而生的神秘小镇截然不同。从基础层面，BioShock就是一款“写实恐怖主义”作品，这个地方的确很可怕，也很可能存在。探索和战斗激烈刺激，慢节奏的解谜几乎没有。《毁灭战士3》（DOOM 3）里我们只看到漆黑一团中PDA那些了无生气的文字描述，一个火星基地如何失控化为地狱，这与BioShock中浓重的故事剧情、繁多的语音台词和形形色色的任务目标都不可同日而语。BioShock的声光效果着力打造一个曾经美丽却又陨落的世界，让这些遗失的美好静静传达出抑郁和寂寞，并不刻意渲染戏剧化的恐怖场面。

阴暗而不恐怖，幽闭而非绝望。BioShock的世界里生存的压力并不在于扑面而来的怪物。游戏中那不多的艺术性成分就在这里：构建一个虚拟世界，并影响置身其中的人的感觉与行为。无忧城做到了这一点。

和你在一起

哪怕你对游戏的世界观、剧情、幽闭气氛和幕后的文化主题丝毫不感兴趣，你也绝无法回避眼前的一切。那令人忍不住多看两眼的水花四溅，刚才还在窗外若即若离的鱼儿突然就在你脚下乱蹦，海水至柔至刚的感官刺激，阴暗的房间里传来的无头歌声，那些瞬间被石化的曼妙身姿，那些永远凝固了的表情，每间房间、每个通道、每个抽屉、每个拐角都仿佛有塞壬的歌声引诱着你去窥探去揭示，去排遣只会越来越浓重的幽闭恐惧。

屏幕另一边的深蓝色幽闭，在小妹妹（Little Sister）登场时达到了高潮。形容枯槁，面无血色，两眼鼓出的病态小女孩，天真的哼唱与喃喃自语里夹杂着致命的咳嗽声。扑倒在尸体上奋不顾身地扎针，吸取能量物质“亚当”（Adam）的动作更是让人过目不忘。当然，只要有小妹妹，就会传来潜水员大叔（Big Daddy）由远而近的脚步声（Xbox 360版玩家更能体验到大叔走动时手柄震动的细腻变化，仅凭这一点你就应该去试试360版，帅呆了）。

刚才掉书袋的时候我有没有提到《洛丽塔》？柔弱少女和剽悍大叔的组合多少带着某种性的隐喻。反正BioShock一身的文化标签，应该不介意再贴一个。小手牵大手，一种简单直接的信任与契约，在两个反差强烈的生命体之间宿命地缠绕。你或许会再次反思游戏的主题：每一种娇柔乃至病态的灵魂总是和不可一世的暴力外在双生双宿，互为表里。暴力只能用来对抗暴力，在你用暴力消灭同样暴力的潜水员大叔之前，你伤不到看似娇弱的小妹一丝汗毛，“非暴力不合作”的圣雄甘地是不是给这群小妹们上过思想政治课不得而知。当大叔被我们亲手干掉，隆重倒下后，我们只听见小妹跪在一边的幽怨啜泣声。



BioShock最终没有如宣传中吹捧的“改写FPS类型规则”

这本不是这座海底无忧城最大的秘密，还有安德鲁·莱恩、方太、阿特拉斯，还有“亚当”“夏娃”“质粒”（Plasmid），还有一个接一个的奇妙场景，还有不断升级的武器和令人大呼过瘾的战斗……但是让人回味既久的依然是大叔与小妹的不离不弃、相濡以沫。好在这种描摹和刻画一直贯穿始终，直到游戏最后玩家亲自戴上头盔、穿上潜水服，乃至气味、声音都浑然一体成为一个老爹时，终于游戏最后的悬念与结局还是落在了这群病态的小妹妹身上。

面对啜泣的小妹，收割（Havest）还是拯救（Save）？——这是个问题。这本不该是个问题。给玩家设立二元对立的道德选择在我看来很不明智，尤其是在信息极不对称的情况下。游戏初期故事刚刚起了个头，我们对小妹的“身世”还一无所知，是敌是友、是福是祸需要到中后期才会较为明朗。由于“亚当”直接关系到玩家的能力成长，“收割”显然是优势选择。给拯救小妹的玩家送来泰迪熊大礼包是一种粗陋的设计，“拯救派”玩家在游戏中的体验怕是要打折。BioShock最终没有如宣传中吹捧的“改写FPS类型规则”，只是提供了更多可能，让你一次性完整体验以往在其他FPS中零星体验的另类虐敌快感。由于玩家被道德判断扰乱了本应和RPG游戏一样公平的能力成长，最后只能靠遍地血包和无限次重生来降低环境严酷性，勉强成全“好人一生平安”的路线。

一顿美餐就要结束，长着绿毛的蛋糕映入了眼帘，最糟糕的留给最后。“善恶”两大结局动画等着在通关之后审判你的道德感，说实话两个结局都让人有些反胃。加缪曾说：“不要等待最后的审判，因为它无时不在。”可怜的玩家在游戏中接受死亡的审判还不算，最后还要被啰嗦的“师傅”在通关满足感的弱穴上猛敲一下。你真的满足了吗？终于电子游戏只是电子游戏，还是要露出取媚于人的狐狸精尾巴，扑面而来。电子游戏忍受不了小说那样平淡无奇、微言大义的短句结尾，哪怕同样烂遍大街的《哈利·波特》都会落笔于“All was well.”。你明白了吧，电子游戏就是这副德行。P

荣誉勋章——神兵天降

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品	总评 8.6
制作	Electronic Arts
发行	Electronic Arts
类型	动作
语种	英文/中文

文化包容性：9.0 上手精通：8.5 画面：8.5 音效：8.5 创新：8.5 剧情：8.0

伞兵手册

《荣誉勋章——神兵天降》有两大特色，一是武器升级系统，二是伞降系统，如果说前者已不算新鲜，那么后者可是非常少见的原创内容。伞降系统分为降落伞控制和着陆技术两



准备跳伞的瞬间

部分，当从机舱里跳出后降落伞自动打开，此时玩家可使用方向键控制降落伞滑行方向，但按键时切忌过猛过快，否则会有逆向反弹效果导致身体倾斜。如嫌下降速度太快可按住空格键抬起主角双腿，这样下降速度会明显放慢以便调整滑行方向，不过抬腿动作只能持续几秒钟，时间到后双腿会自动放下，下降速度也恢复正常，玩家可再次按空格键抬起双腿减速。接近地面后要注意及时选择着陆点，有绿色烟火信号的位置是没有敌人的安全点，在那里着陆不会遭到攻击，烟火附近还有弹药和医疗补给箱。如果玩家不希望在信号区落地也可自行选择着陆点，通常情况下教堂尖塔、屋顶等都是理想的战斗制高点，如果在这些地方降落就能居高临下攻击敌人，有此打算的玩家最好在任务开始前选择携带狙击步枪等远程枪械。

着陆技术评价共有3种，从低到高依次为拙劣着陆（Bortched Landing）、飘降着陆（Flared Landing）和平顺着陆（Greased Landing），拙劣着陆也就是俗称的“嘴啃地”，在恶劣地形着陆或任何控制动作都不做就会得到“拙劣着陆”的评价。拙劣着陆状态下主角需要相当长一段时间才能解开降落伞投入战斗，

键位列表

动作	键位
前进/伸头窥视	W
后退/缩头窥视	S
左侧移/向左窥视	A
右侧移/向右窥视	D
使用/动作	E
蹲下	左Ctrl
疾跑/觇孔模式移动	Shift
跳跃	空格键
觇孔模式	鼠标右键
放大	X
缩小	Z
装填弹匣	R
肉搏	F
开火	鼠标左键
切换攻击模式	鼠标中键
手榴弹循环切换	G
武器循环切换	左Alt
手枪	1
主要武器	2
次要武器	3
破片手榴弹	4
木柄手榴弹	5
盖门手榴弹	6

评说

新创意与怪突破

《荣誉勋章——神兵天降》通关之后给人的感觉较为另类，《荣誉勋章》系列素来以营造逼真战场气氛而著称，但这次的《神兵天降》却没有一味追求动作射击的快感，带有角色养成要素的武器升级系统和不厌其烦的技术空降点挑战把这款游戏变成了一款具有更高重复可玩性的作品。虽然单机战役模式下仅有区区6关，但玩家要收齐各种勋章获得五星评价就必须反复战斗，不断跳伞，而且还要持续修炼一枪爆头的绝技，一直打到自己恶心想吐为止。不过必须承认的是，从来没有哪款《荣誉勋章》游戏能像本作这样吸引玩家努力收集各种勋章并获得全关卡全难度五星评价。《神兵天降》的图像只能算一般水准，还好制作者们没有为追求高画质表现而牺牲操作流畅性，只是汤姆森冲锋枪口的壮观喷焰令人怀疑这是冲锋枪还是火焰喷射器，过于夸张的烟尘效果使手榴弹的爆炸看起来更像在泼洒面粉，制作小组精心录制的各种射击音效听起来似乎和以前的作品没什么明显区别。

剧情方面《神兵天降》开头做得还不错，伞兵们的一举一动都时刻伴随着死神的威胁，后期德军出现的机枪猪嘴兵虽然给人惊艳的感觉，不过却从整体上破坏了《荣誉勋章》系列一直以来坚持的写实风格。犹如生化悍将般的机枪猪嘴兵仅凭一双肉臂便能擎住高射速的MG42机枪，要害部位连中数枪的设定更是败笔中的败笔，这样的科幻造型放在《重返狼穴》中完全合情合理，但拿到《荣誉勋章》里来就是一种张飞打岳飞的恶搞，虽说时空穿越和恶搞也是娱乐，但我们所知的《荣誉勋章》从来不是以此为卖点的作品。试想如果《兄弟连》里一帮美军在巴斯通浴血击退德军多次进攻后却突然发现希特勒又派了高达机甲上来，这时观众的感觉肯定是哭笑不得，前面的那些衬托英雄形象的悲壮铺垫也全部化作笑料。

不可否认，部分厌倦了写实风格的朋友可能正好有相反的感觉，盟军大兵扫射纳粹坏蛋亲身见证二战的老套路，经过历代前作的演绎早已失去了生命力，突然来这么一位机枪猪嘴既提神又增强了挑战性，虽然荒诞不经但毕竟算有独到创意。如果从这种角度来分析，我们可以说《神兵天降》正尝试突破本系列固有的局限性，只是这种突破已明显偏离了《荣誉勋章》原有的轨迹。

如果运气差落在群敌当中那就是凶多吉少的下场。飘降着陆为着陆时主角双脚先着地，这种状态下主角只需耽误很少时间就能投入战斗。实现飘降着陆很简单，接近地面时尽量选择平坦的屋顶或地面，即将着陆的刹那迅速按空格键抬起双腿即可实现飘降着陆。平顺着陆是伞降的最高境界，该状态下主角可直接在落地瞬间投入战斗，实现平顺着陆一定要选择平坦的着陆地形，主角身体姿态努力保持平稳，即将着陆瞬间按住W键，踩地后蹦跳一下并向前跑出两步的同时完成掏枪动作。游戏中除训练关外每关任务都有5个技术空降点，如果玩家能在这些点准确着陆就能完成技术空降，每关所有5个点都完成后可获得伞兵特有的飞翼勋章。开伞后接近地面时，仔细观察可以发现不少挂有降落伞的地点，那些地方就是技术空降点，着陆后从地面靠近技术空降点可获得相关提示，找个地方掏手雷自爆升天，重新开始游戏后跳伞再来，用这个死亡投胎大法可轻松完成各关技术空降点。

电视剧《兄弟连》里温特斯说过，



武器装备一览

伽兰德步枪	获竞赛级枪管，提高准确率	获镜杆可调式瞄准器，增加瞄准倍率	获M7A1榴弹发射器，可发射枪榴弹
汤姆森冲锋枪	获前枪把，提高准确率	获Cutts抑扬器，减少后坐力	获50发鼓式弹匣，增加弹容量
K98K步枪	获打磨过的竞赛级枪机，提升射击速度	获5发弹匣，弹药装填速度更快	获榴弹发射器，可发射枪榴弹
MP40冲锋枪	获双弹匣，弹药装填速度更快	获64发弹匣，增加弹容量	获得刺刀，提升肉搏攻击
春田狙击步枪	获打磨过的竞赛级枪机，提升射击速度	获5发弹匣，弹药装填速度更快	获M1榴弹发射器，可发射枪榴弹
霰弹枪	获改良式缩口，提高准确率	获大型铅弹，提升杀伤力	获M1型16寸刺刀，提升肉搏攻击
StG.44突击步枪	获裂口器，减少后坐力	获双弹匣，弹药装填速度更快	获ZF战术狙击镜，增加瞄准倍率
G43步枪	获20发弹匣，增加弹容量	获ZF4狙击镜，可变缩放倍率	获榴弹发射器，可发射枪榴弹
BAR步枪	获Cutts抑扬器，减少后坐力	获A2可调式瞄准器，增加瞄准倍率	获双弹匣，弹药装填速度更快
C96毛瑟手枪	获得枪托，减少后坐力	获20发弹匣，增加弹容量	获712转换套件，可全自动射击
柯尔特.45手枪	获皮套，可迅速掏枪	获竞赛级扳机，提升射击速度	获麦格农子弹，提升杀伤力
德制火箭筒	获改良式瞄准器，增加瞄准倍率	获小背包，携弹量升至10发	获野战背包，携弹量升至13发
M18无后坐力炮	获强化狙击镜，可变缩放倍率	获小背包，携弹量升至10发	获野战背包，携弹量升至13发
木柄手榴弹	获小背包，携弹量升至6枚	获手榴弹带，携弹量升至8枚	获野战背包，携弹量升至10枚
破片手榴弹	获小背包，携弹量升至6枚	获手榴弹带，携弹量升至8枚	获野战背包，携弹量升至10枚
盖门反坦克手雷	获小背包，携弹量升至13枚	获手榴弹带，携弹量升至16枚	获野战背包，携弹量升至19枚

我们伞兵天生就是被包围的命，这句话在本作中体现得最为透彻。玩家必须要适应四面八方都有敌人出现的混战场面，当大批德军从前后


降落在钟楼顶上的感觉不错

左右甚至头顶脚下冒出时，玩家首先要做的是隐蔽好自己，游戏中任何时候德军的枪法都比战友们更准确，而且他们的子弹似乎都格外钟情于你，综合以上种种因素，一位打算挑战老手级难度的玩家应尽早养成隐蔽作战的良好习惯。听到枪响要做的第一件事是立刻找掩体，同时要扫一眼左下的雷达判断四周敌人的数量，雷达上红色的点代表敌人，明亮的红点表示和你处于同一楼层/平面的敌人，这些是威胁最大的目标，暗淡的红点表示在你楼上或楼下的敌人，有时虽然靠得近但却不一定能伤害到你，当然凡事总有例外，比如在建筑物废墟中作战就要格外小心了，残破断裂的楼板中随时可能从楼上或楼下飞来一发夺命子弹。沙袋、断墙、家具、箱子、车辆残骸都是很好的掩蔽物，不过最好别躲在红色油桶附近，因为它们随时可能中弹爆炸伤及附近所有人。找到掩体后要做的第二件事是按Ctrl蹲下，放低身形可以最大限度避开敌人射来的弹雨，尤其当你搞不清楚周围是否还有更多敌人时一定要尽快蹲下，然后再向左右及后方观察，通过雷达确定侧翼和后方安全后才能放心对付正前方的敌人。不要过于担心正前方敌人会发动快速冲锋，大多数情况下他们比你还谨慎，而且你身边总会不时出现伞兵战友提供火力掩护，虽然不能指望他们消灭敌人，但这帮兄弟用来镇场面还是足够的。

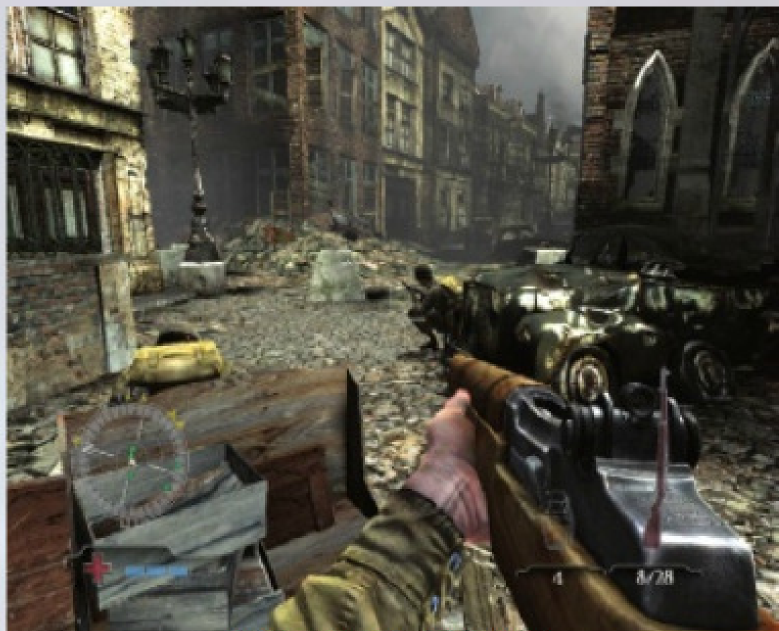
每关开始前主角可选择携带两件主战武器和一把自卫用手枪，手枪在没获得C96毛瑟之前只有美军制式的柯尔特.45手枪可用，主战武器应以一长一短搭配为佳，长枪可选用伽兰德、K98K、春田、G43、BAR等远射程低射速枪械，短枪毫无疑问应以近距离扫射为主要功能，汤姆森、MP40、StG.44、霰弹枪都不错，相比之下MP40和StG.44性能较佳，尤其StG.44升到专家级后可当战术狙击步枪用，远近都有不俗表现，堪称本作中的第一名枪。当然如果是初期的几关，而且你手头又有把升到3级的冲锋枪，那不妨试试勇猛冲杀的刺激，但在后期关卡中强烈建议不要这样做，除非阁下一心寻死。本作的战斗系统也鼓励玩家利用掩体保护自己，主角共有4格生命值，被敌人击中后会根据对方武器威力和中弹部位扣除血量，如果只掉半格血的情况下立刻闪回掩体后，休息数秒即可自动恢复全满状态，如果被机枪或狙击步枪打中可能会损失超过一格的生命值，不过只要能及时缩回掩体就不会倒下，等以后找到医疗包还可恢复失去的血格。战斗中最忌讳的是被敌人连续击中，如果不退不躲继续迎头冲锋，一杆K98K都能迅速把你放倒。躲在掩体后按鼠标右键可打开手上武器的觇孔瞄准模式，按住鼠标右键不放再按


挂降落伞的地方就是技术空降点

前后左右键即可实现探头窥视或射击，这种状态下敌人较难命中你，如果对方火力太猛，只需放开鼠标右键就能缩回掩体后避开伤害。探头瞄准可以使玩家有更多更安全的机会击中敌人头部将其秒杀，但敌人频繁晃动的身形总会令最佳时机转瞬即逝，这就需要玩家有较快的反应，当然手上拿的也最好是升到3级的武器。短时间内连续杀死3名敌人可达成三连击，手上装备的武器会因此获得大量经验值，如果能达成五连击那么得到的经验值会更多。

随着后期战斗的白热化，有时躲在掩体后并不绝对安全，敌人会频繁扔来手雷逼你挪动位置，移动中也可能遭到包抄夹击，这时就需要换上能连发扫射的冲锋枪以防万一。自动武器的战斗一般发生在中短距离内，为缩短开火时

间玩家无需打开觇孔瞄准模式，除非双方都在近距离内借助掩体对峙，此时开觇孔模式可将探头射击的敌人迅速爆头。突然情况下的短兵相接中，大多数玩家看到眼前闪过敌人就死扣扳机一气打完弹匣里所有子弹，这


任何时候先找个掩体

样的做法无论在现实还是游戏里都是典型的菜鸟，无间断的扫射最后会让枪口因持续后坐力抬到天上去，这时就算敌人站在跟前也打不中，等阁下手忙脚乱换弹匣时对方一枪托砸来就轻松结果了你。游戏中自动武器的正确用法是扣一下扳机，放开后再扣一下，利用两次扣动扳机的间隙调整枪口位置，一般冲到近前的敌人挨上三枪就得倒下，然后迅速校正枪口继续对随后冲上的敌人射击，这样才能最大效率地发挥自动武器的战斗潜力，不用换弹匣就可击退三五名敌人的冲锋。如果扣住扳机死活不放，即使是50发的弹鼓也瞬间耗完，这种狂扫只在与多名敌人撞个满怀的情况下才能用。自动武器的震慑力不是高射速，而是随时可以射击，如果弹匣里没了子弹即便是每秒上万发的射速也毫无意义。投掷手榴弹类武器时按住鼠标左键不放可等待起爆引信延迟，注意听响起的嘀嗒声，当嘀嗒声变得急促时要马上扔出，否则手榴弹会在主角手上爆炸。

本作的进度保存系统非常体贴玩家，尤其对那些经常饱受挫折的FPS菜鸟来说简直是雪中送炭。每关中完成任何一项任务后系统就会自动存盘，之后如阵亡通常都从开始脱离机舱跳伞时再次开始战斗，但阵亡前已完成的任务均不用重新再做，即使是分几个步骤做的小任务也同样有效，例如第三关开始收集M18无后坐力炮配件时，笔者拿到3箱配件后不幸壮烈，重新复活开始后直接空降在屋顶取得第4箱配件轻松完成M18组装。玩家如果在某关中获得某种新武器，接着又通过完成任意任务的自动存盘后，该武器就会加入备选武库中，此后无论是自选任意关卡还是重新开始新游戏都可选择该武器。

战役攻略

第1关 哈士奇（Husky）

任务目标：攻占阿丹提镇（摧毁市政厅楼顶上两座防空炮，摧毁山丘小屋的防空炮，摧毁东北门外的防空炮，与空降部队友军在北门会合，找到失踪的狙击手小队，消灭德军狙击手）；击退德军反攻（与空降部队友军在市政广场会合，消灭3名德军军官）。

技术空降点：市政厅左侧的敞顶哨塔过道；市政厅右侧小过道的阳台；市政厅北面的教堂钟楼顶；市政厅对面房屋后的小院顶；东北城门的门洞顶窗

战斗要点：进市政厅后上2楼往左拐的走廊尽头侧门可通向楼顶，切记遭遇德军机枪正面拦路时千万不能硬上，找个掩体用探头模式耐心敲掉机枪手。找到狙击手小队后拾取旁边地上的春田狙击步枪，从受伤战友旁的窗口探头可看到对面楼上的德军狙击手，这家伙的狙击镜闪闪发光，很容易就能发现。最后回到市政厅打退德军反扑时敌人冲锋动作迅疾，一定要稳打稳扎。

第2关 雪崩（Avalanche）

任务目标：攻占帕埃士顿考古遗迹（摧毁两个燃油罐，摧毁弹药



降落伞趣谈

■北京 Griffin

《荣誉勋章——神兵天降》非常真实地展示了一个二战时期伞兵的境遇，也许没有什么兵种比伞兵更加危险了。他们总是被投放到普通兵种无法到达的高风险区域，这通常意味着有去无回。要说伞兵比别的兵种多些什么装备？最显眼的当然就是脑袋上顶着的那个大降落伞了。

有了降落伞，伞兵才可以从飞机上跳下去并有可能安全到达指定地点，这听上去似乎是说降落伞就是为了从飞机上往下跳而设计的，可事实并非如此。实际上，降落伞的发明比飞机要早得多。在国外的一些军事书刊中，会看到不少这样的评述：“像火药一样，降落伞也是从中国传来的”。西汉时代的《史记·五帝本纪》中，就有降落伞原理应用的记载，讲述一个人被困在着火的粮仓上，利用两个大斗笠从上面跳下，安全着陆，这是人类最早利用降落伞原理的记载。也许两个斗笠和降落伞还相差甚远，但大约在公元1306年，元朝一位皇帝的登基大典中，有杂技艺人表演了用纸质巨伞从很高的墙上飞跃而下，这可以说是最早的跳伞实践了。这个跳伞杂技节目后来传到国外，17世纪，各种各样的跳伞杂技表演在欧洲各国盛行着。

18世纪30年代，随着热气球的问世，降落伞开始正式应用于航空领域，而不再是取乐的杂耍。根据资料记载，当时的人制成一种绸质硬骨架的降落伞，以半张开状态放置在气球吊篮的外面，伞下带有伞绳，系在人的身上，如果气球失事，人可以乘降落伞落地。再到后来，飞机的发明将降落伞应用推向更高的领域。降落伞不仅可以让飞行人员在飞机失事时逃生，还可以用于将人和物资安全投放到特定的区域。有时，这种空投是为了救人，有时则是为了杀人。

我们都知道，在民航客机上是没有为乘客提供降落伞的。降落伞可以挽救人的生命，可客机上全都没有降落伞，这是为什么呢？这是因为尽管跳伞是相当好的逃生手段，却需要相当严格的训练。假如客机为乘客准备降落伞，当稍有机械故障，仅是机身晃动时，就会有一些不明真相的乘客要求跳伞，这会造成其他乘客的慌乱甚至随之匆匆跳伞。对于那些没有经过训练的人来说，跳伞是相当危险的。飞机的小故障通常可以排除，此时跳伞反而会造成伤亡事故。事实上，客机里不仅乘客没有降落伞，机组人员也没有（但提供了其它救生设备）。客机工作人员的职业道德要求他们一定要工作到最后一刻，并为乘客提供最好的服务，同乘客共存亡，不能私自逃生而置乘客的生死于不顾。

库）；瘫痪德军通讯（摧毁通讯天线，摧毁无线电台）；与第五军团爆破小组会合；击退德军埋伏；与基许下士会合；摧毁山顶大炮（攻占山上神殿，摧毁防空炮，为友军P40攻击机点燃信号烽火）。

技术空降点：开伞后往左略偏一点的废墟坑右侧；圆形竞技场遗址内的小吊车正顶；竞技场西南方的拱顶走道豁口；竞技场西北方绿色烟火旁的石柱顶；燃油罐院子内的水塔顶。

战斗要点：燃油罐可用自动武器扫射引爆，也能用手雷延迟投掷引爆。弹药库里安放好炸药后要按Shift疾跑逃出，否则会葬身火海。通讯天线在有脚手架的废墟楼顶，楼后木板道下去的院子里有无线电台。在圆形竞技场遗址可找到爆破小组，消灭高台上的所有德军即可打退伏兵。冲上山顶神殿时，注意看有个醒目的红色油桶，射爆它就能引燃信号烽火。

第3关 海神（Neptune）

任务目标：攻占奥都伊维尔炮台（取得4箱配件组合M18反坦克武器，肃清并占领ā望侦察塔，摧毁雷达天线伺服马达）；摧毁巡逻的虎式坦克；肃清中央炮台；肃清并攻占两座滩头地堡。

技术空降点：地图西北端一座破顶楼房屋脊上；地图西北端接近山坡的另一座楼房顶；北面山坡上的破屋墙壁；东侧阵地小地堡顶；东北要塞外的走道护墙。

战斗要点：开伞后推荐降落在西北两座楼房附近，较高的那座房顶上有一箱M18反坦克无后坐力炮配件，该屋附近散布着其余3箱配件，但玩家只要拿到任何一箱配件就会出现德军虎式坦克来袭的事件，建议先把周围的3箱配件迅速拿到手，利用建筑物阻挡坦克炮火并按Shift狂奔爬梯子上屋顶完成M18组装，从屋顶发起攻击将虎式坦克摧毁。进入要塞后会遭到德军频繁截击，最好不要冲太快，尤其要小心机枪眼里突然出现的敌人。西北角的中央炮台地区无法伞降进入，必须绕到西北方向的山坡从正面攻入，进入炮台后小心大量涌出的德军反扑。

第4关 市场花园（Market Garden）

任务目标：破坏桥梁爆破装置（破坏炸药引爆器，破坏无线电设备）；攻占奈梅庚城（收集盖门手榴弹，摧毁巡逻的虎式坦克，肃清3处机枪火力点）；清除城内所有抵抗并与友军会合；摧毁突现的虎式坦克；与友军部队在桥上会合；肃清并占领大桥（摧毁最后挡路的虎式坦克）。

技术空降点：正中教堂的尖顶塔座上；教堂北面德军通讯站的楼上窗口；教堂东北方的楼房侧窗；教堂东南方破楼群的侧窗；教堂东南方两楼群间的过道桥上


攻上大桥桥头

战斗要点：开始不建议降落在教堂尖塔上，因为一辆德军虎式坦克会在教堂附近兜圈转悠，如果被它的主炮直接命中基本算秒杀。在附近的2楼机枪火力点处可找到一个放爆炸物的大箱子，从中获得反坦克的盖门手榴弹，躲在楼上等虎式经过时投掷盖门手榴弹，准确命中至少3枚才能炸毁坦克。对付碾压战友的那辆虎式要冲到它前方的房屋废墟中，等其刚开炮的刹那闪到窗口投掷盖门手榴弹。上奈梅庚大桥后会遇到大批戴防毒面具的“猪嘴兵”以德制火箭筒拦截，不要贪恋屋角那挺机枪，否则会被蜂拥而来的火箭炸得粉身碎骨。最后那辆虎式坦克正面攻击难以摧毁，先拾取地上的德制火箭筒，清除附近敌步兵后寻机向左前方迂回到虎式侧面，从这里发射火箭才能将其击毁。

第5关 大学（Varsity）

任务目标：攻占工厂空降区（摧毁火车上的3辆坦克，摧毁军火库，

摧毁轨道炮，破坏坦克工厂控制室，破坏两座压力阀）；与友军部队在钢铁厂会合（肃清并占领火车机厂入口）；肃清并占领火车机厂（摧毁装甲列车引擎，摧毁两列装甲炮车）。

技术空降点：3座储藏罐中间的那座顶部；东面输送管道上的平台；厂房2楼入口处的平台；东南高处狙击手小屋下的车台上；储藏罐底层走道平台下的输送管道下

战斗要点：本关地图上隐藏的德军狙击手多如牛毛，推荐带上春田狙击步枪，移动之前多观察周围高处，凡看到闪闪发光的一定是德军狙击手的瞄准镜。轨道炮在坦克工厂内，要炸的3辆坦克停放在东侧大院的货运车台上，在地下军火库埋放好炸药后要从最近出口急奔逃出。注意坦克工厂2楼控制室里有个保险柜，靠近安放炸药后爆开可从中获得C96毛瑟手枪，这就是国人所熟知的驳壳枪，这把枪完全升级后能自动扫射，加上手枪弹药无限的特殊优势，在近距离战斗中用起来非常方便。攻入火车机厂后会遭遇纳粹暴风精锐士兵，这位猪嘴小强手上一挺MG42瞬间能放倒正前方所有暴露的目标，当他开火时最好不要探头出去，隐蔽好自己，多次射中猪嘴后方能将其击倒。火车机厂入口处有弹药和医疗补给箱，消灭从两翼快速包抄过来的敌人后，通过天桥跳到装甲列车顶上安放炸药。


降落在储藏罐顶占据制高点

第6关 高射炮塔（Der Flakturm）

任务目标：攻占高射炮塔（摧毁塔顶3座大炮，摧毁塔上4座防空炮，歼灭3辆半履带车上的敌人，破坏位于4楼的弹药升降台控制器，破坏位于2楼的弹药升降台控制器）；与友军部队在3楼控制室会合；与工兵在弹药库会合；逃离高射炮塔；使用引爆器摧毁高射炮塔。


最后按下起爆钮之前的刹那

技术空降点：巨塔塔顶西南方通向下层的楼梯平台；巨塔西面外墙上的木板平台；巨塔西面外墙木板平台下的窗口；巨塔西面外墙偏北的一个窗口巨塔西侧地面上的一座房屋断墙顶

战斗要点：最后的战斗永远是最变态的。开始塔顶上有不少火箭筒手，利用他们发射间隙的装填时间迅速将其射倒。4座防空炮塔散布在塔顶外缘的走廊上，但沿途蜂拥而出的敌人数不胜数，上关结束时担任压轴戏的机枪猪嘴小强本关中也频繁活跃在各关键地点，仓促遇上一定要先闪开找隐蔽点，击倒小强用普通武器需接连爆头3次，用火箭筒或盖门手榴弹要两发。混战中也要注意黑衫党卫军精锐，这些家伙动作快枪法准，综合实力不比机枪猪嘴差。摧毁大炮和防空炮后，沿着塔内旋梯下去，到4楼可乘升降平台下去，或走铁梯也行，如果你追求刺激心跳还可直接从正中的炮弹升降链上跳下去。2楼的控制器也摧毁后下到最底层，3辆半履带车都停在塔的最底层，从背后偷袭射杀履带车上的机枪手。接着又被通知要再上3楼，此时战斗会格外艰难，敌人是清一色的机枪猪嘴和黑衫党卫军，如果上4楼居高临下打起来要轻松得多。清光敌人后杀入有一张大会议桌的控制室，里面又是一位机枪猪嘴等着，消灭他完成会合任务，再乘控制室里的小电梯下去即可抵达弹药库。当战友们安装完炸药后，德军大批机枪猪嘴赶来，沿着地面上铺的那根引爆线逃跑，这时手上如果有火箭筒就不必惊慌，跟着线慢慢走，遇上普通士兵直接扫射，撞上猪嘴先躲好再赏两发火箭，火箭没了掏盖门，如果盖门也没了那就靠你的爆头技术了。一路清过去，途中还能补充弹药和医疗包，最后沿着下水道从塔旁的街道污水口爬出，拿取地上战友遗体旁的引爆器，准备欣赏一场盛大的烟火表演吧！

信長之野望【革新】威力加强版进阶指南

■北京 蓝星

精品 总评 8.5

制作	KOEI
发行	KOEI
类型	回合制策略
语种	日文

文化包容性：7.5 上手精通：8.5 画面：8.5 音效：9.0 创新：8.5 剧情：8.5

长达两年多的等待多少让人无奈，相信光荣的Fans会和我有同样的感觉。2005年6月，光荣公司推出了“野望”系列的第12代作品“革新”，按照之前的惯例，“革新”的威力加强版会在其后的3个月到半年内推出。玩过本作再玩威力加强版，光荣迷们已经适应了这种模式，他们等待着，当时不会有人能预料到，也不会有人相信，这一等要两年之久。

2007年9月，当“革新”的威力加强版终于来到我面前时，我觉得自己已有些麻木，甚至有些不会玩了，需要找回原来的感觉。这只需要很短的时间，威力加强版毕竟不是一款新游戏，玩法并没有本质的改变。当然，我必须承认，相对于“野望”之前各代威力加强版而言，“革新”威力加强版是“加强”得最多的，某些尝试甚至是突破性的。也许，光荣是想用这种方式，给苦苦等待的玩家一种补偿吧。

最后说明一下：《信长之野望——革新》的攻略已在本刊2005年第16期刊登，本次威力加强版的攻略将主要针对“改变”来写，不再可能面面俱到从入门级的常识说起，大家可参照原攻略来看。

“加强”在哪里？

一、新增的PK剧本

之前各代的威力加强版，大致都会给几个PK剧本，“革新”的也不例外，不过细致比较起来还是有区别的。“革新”威力加强版的PK剧本有3个——1582年12月 霸王的后继者、1600年8月 关原合战、1603年3月 太阁的恩惠。

“霸王的后继者”这个剧本没什么特别的，讲的是“本能寺之变”信长死后的天下大势。但加入“关原合战”及之后的剧本则是突破式的。最初的“野望”，年代剧本基本集中在1560年～1582年之间，这种设定很好理解。1560年5月的“桶狭间之战”，尾张的织田小土豪意外地打败了骏河的今川大领主，信长由此而广为天下知；1582年6月，即将统一日本的信长，因部下谋反而消失于本愿寺的熊熊大火当中。游戏既然叫“信长之野望”，由信长出名始至信长亡故终，再正常没有了。后来光荣大概觉得1560年～1582年时间跨度短，不足以反映日本战国全貌，于是剧本的时间段开始往两边扩张，首先是往前，出现了155X年信长刚接任家督时期的剧本，然后再往前是153X年的剧本，反映的是信长父辈的群豪们。接着时间段向后拓展，不过脚步非常之慢，只是增加了本能寺之变不久后的剧本，就像上文提到的“1582年12月 霸王的后继者”。如今，“革新”威力加强版增加的后两个剧本（尤其是最后一个剧本）是以前不曾出现过的，算得上一个突破。记得以前在写“野望”系列的评论文章时，曾经希望“野望”的剧本前至“应仁之乱（1467年，普遍认为是日本战国时代的开端）”，后至“关原之战（1600年）”。现在看来，至少有一半的愿望实现了。

不明就里的人也许会问，不就是增加两个剧本吗？没什么难度吧，怎么称得上“突破”？真正了解日本那段时期历史及“野望”游戏构架的人不会这么想，剧本时间从1582年延伸至1603年，20多年的时间就多了一代人，所以“革新”威力加强版的武将数目非常之多，像柳生三严（这个独眼剑豪较为人熟知的名字叫柳生十兵卫）这样的武将都出现了。多出些武将还不是关键，关键在



石田三成决议起兵反对德川家康，这是关原合战的开端

于自太阁秀吉轻松摆平不听话的北条家，形式上统一日本后，各大名之间的关系已经不是原本的对抗或联合，而是名分上从属于丰臣家，这种改变让作为策略游戏的“野望”系列很难进行游戏设定。所以之前的“野望”作品中，光荣一直回避这个“雷区”。而本次光荣突破性地进行了尝试，实际效果并不理想。以“1600年8月 关原合战”剧本为例，由于革新中没有一家大名从属于另一家大名的设定，独立出来的石田家（石田三成）与丰臣家（丰臣秀赖）的关系无法设定。

以史实而论，石田三成只是丰臣家的五奉行之一，所有领地20万石上下，出兵进攻德川也是打着丰臣家大义的名号。而在游戏中他成了和丰臣家同盟关系的大名，领地也被扩大数倍（考虑到游戏的平衡性，光荣不得不如此做），非但大谷吉继，连织田秀信（信长之孙）也成了他的属下。德川这边也一样，石田三成起兵时，德川家康正在率兵进攻上杉景胜途中，丰臣系的主要武将除了已经隐居的年迈的细川藤孝、黑田官兵卫等人以及处在九州的加藤清正之外，基本上都随他出征了。但德川家康对这些旧丰臣系的将领并不信任，只是通过各种明箱和暗箱的操作，在小山评定中取得了他们的支持（这一点游戏剧情里有）。而在游戏中，不仅加藤清正老老实实呆在九州领地，本应身在上杉讨伐军中的细川忠兴和黑田长政居然也在自己的领地，而福岛正则、山内一丰等人就直接划到德川的家臣中，反正怎么看都乱七八糟的。

光荣已经踏出了尝试的一小步，虽然算不上成功，但终究是有益的尝试。不过要想尝试成功，还需在现在的“野望”构架中调整相当多的东西，因不是本文要讨论的话题，放下不表。

二、受到好评的诸势力又回来了

诸势力并不是“革新”威力加强版第一次出现的新东西，不过加入的诸势力还是在很大程度上改变了这个游戏的玩法，下面大致解释一下。

诸势力共有6种，分别是国人众、水军众、忍者众、商人众、寺社众和一向宗，其中寺社众和一向宗都是和尚。

国人众与寺社众、一向宗和忍者众相厌恶，其作用在于袭击敌方部队，一揆暴动发生可能降低，加快支城建设速度。

水军众与商人众以及邻近水军众相厌恶，其作用在于袭击敌方水面部队（运输队），提高战法“水雷”的威力，增加“渔户”的收入150%。

忍者众与国人众相厌恶，伊贺忍与甲贺忍相互厌恶（同畿内国人众则不相厌恶），其作用在于提高煽动、伪报、流言、奇袭的成功率，击溃敌部队后提高对敌方武将的捕缚成功率，袭击敌人的运输部队。

商人众与水军众、寺社众和一向宗相厌恶，其作用在于实行“取引”以及增加“市”和“商馆”的金钱收入150%。

寺社众、一向宗与国人众、商人众相厌恶，其作用在于缩短技术研究时间，提高浪人的登用成功率，加强橹和铁炮橹的攻击力，同时提高兵粮收入。

在“外政”菜单中选“协定”，即可同上面提到的诸势力中的任何一种进行交涉，交涉的成功率和使者武将的政治力有关，即使交涉成功，也要花费相当多的金钱（或者用等价的特产品替代）。参考上文提到的诸势力的互相厌恶的关系，和一家诸势力“协定”成功，则自动解除与其敌对诸势力的协定。如果想既吃碗里的也要锅里的，那么至少要武力征服对立诸势力中的一方（双方都征服自然也可以），征服达成的协定与外交成功达成的协定没有本质的区别，都是有时间期限的（征服为60个月，外交为36个月），过期后这种协定自动解除。同诸势力的战斗相对比较容易，国人众、水军众的部队多使用足轻战法，商人众、忍者众和寺社众的部队多使用铁炮战法，有时还会使用相当高端的战法，让玩家稍微吃惊一下。协定成功后，就可以指挥诸势力帮你进攻敌人，虽然效果不很明显，但是当你的某座城池受到敌人进攻，附近的诸势力会自动出兵帮忙，有时候也能管点儿事。

在“外政”菜单中有个“引取”的选项，是专门为商人众设定的，可通过此选项和商人（必须是有协定的）做交易，换取己方所需要的特产品，能交换到的特产品数量和执行交换的武将的政治力挂钩。

三、货币不值钱，特产品值钱

特产品是“革新”威力加强版中的新增内容，每个城池有且仅有一种特产品。城下建有“奉行所”才会有特产品产出，奉行所越多，特产品产量越大，但是注意，特产品虽然价值不菲且用途很广（这个后文专门讨论），但毕竟不能直接当钱用，所以至少游戏初期不宜建过多奉行所（奉行所多了市和商馆就少了，直接影响经济收入）。

每个奉行所都可以派出一名武将充当奉行（在“内政”菜单中选“奉行”选项），该奉行所特产品的产量就会有所提升，具体提升的百分比直接和所派武将的政治力挂钩。派出的奉行武将相当于出长差了（放长假），不能在从事其他内政、外交、军事活动，所以游戏初期人手紧张时可不派奉行，后期人手充裕时也要注意，统率、武勇都很低，知略也不高的内政型武将最合适当奉行（长束正家、伊奈忠次等是这类武将的典型），其他武将不是不称职就是屈才了。


同诸势力签“协定”，可以省却很多麻烦

特产品包括工艺品、织物、矿物、食品和其他5种20类，其中工艺品包括漆器、烧物、日本刀、纸、书画5种，织物包括绢织物、棉织物和麻织物3种，矿物包括金、银、铜、硫磺4种，食品包括米、酱油、盐、酒、茶和鱼介6种，其他类包

括木材和药2种。每种特产品都有各自的月产量，一般来说月产量越大的特产品价值越低，当然具体价值还受相场（行情）影响。

四、技术就是战斗力

想当初，“革新”中加入的“学舍”“技术”“战法”等概念确实让人眼前一亮，使得强势家族、强力武将的优势明显确立出来。拥有“军神”技术掌握“车悬”战法的上杉谦信带2万兵出征，玩家要是没有5万人，配上一流的武将，还真不敢和他打野战。如果玩家控制上杉谦信的2万兵，搞掉电脑10万轻而易举。



同南蛮国贸易可以提升其友好度

威力加强版中，又加入了南蛮技术（说白了就是同日本以外的几个国家学习技术），南蛮技术是不需要研究的，搞好同这些南蛮国家的关系，他们就会主动上门教给你。要想搞好和南蛮国的关系，首先在“外政”菜单中选“契约”，同上面提到的国家中的一个或几个签约，“契约”的要求是给对方一定量的某种特产品，这种“契约”是百分百成功的，和所派武将的任何能力值都没有关系，随便派一个废物饭桶去就可以。“契约”后就可以“贸易”，虽然可同时和多个国家“契约”，但只能和一个国家贸易，贸易时要选定一种贸易特产品，建议选择你拥有的最多的那种特产品。“贸易”会增加该国的好感度，当好感度分别到达40、70、140、250时，他就会传授给你相应的南蛮技术。要注意的是，每传授完一种南蛮技术，和该国原有的“契约”和“贸易”关系都自动解除，如要继续学技术，就得重新“契约”，当然，重新契约所需的特产品和原来的就不一样了。关于南蛮技术的获取和使用方法，下文专门论述。

下面给出南蛮国及其可教授的南蛮技术的列表：

葡萄牙（ポルトガル）——兵器系技术

カノン炮（加农炮）：大筒的攻击力+20。

制图法：制作的兵器、舰船产量倍增。

板金铠：所有兵种部队的守备力+8。

扩散炮弹：炮弹除攻击目标外，同时攻击周边目标。

西班牙（イスパニア）——铁炮系技术

钢轮式铳：铁炮队的攻击速度+5。

铁栅：铁炮队受到骑马战法攻击时伤害减半。

火打式铳：铁炮队的攻击力+8、守备力+4。

西国方阵：铁炮战法的威力增加50%。

荷兰（オランダ）——内政系相关技术

携行食：出征军队的兵粮消耗减少。

兰方医：负伤兵、负伤武将的回复速度变快。

马车：运输队、筑城队的兵粮消费减少。

西洋建筑：建设、改筑、修复所用时间短缩。

英国（イギリス）——弓系和内政系技术

大弩弓：弓队攻击力+8，战法威力提升100%。

シールド（弓兵用盾牌）：弓队受到足轻、骑马战法攻击时伤害减半。

长弓：弓队的射程+3。

活版印刷：技术开发时间缩短。

明朝——足轻系和骑马系技术

苗刀：足轻队的攻击力+12、守备力+4。

环锁铠：足轻队受到骑马战法攻击时伤害减半。

锁子甲：足轻队的机动力+6。

汗血马：骑马队的攻击力+12、守备力+5。

细心的玩家应该注意到，“革新”中原有的技术在威力加强版中也有相当大的调整，有些是战法的威力调整，有些是战法的研究顺序调整，内容很多很细，这里不再多说，有兴趣的可自行去比较。调整的结果（将南蛮技术的影响考虑在其中）是骑兵被严重削弱，步兵持平略升，铁炮小幅度加强，弓兵实力加强明显。

五、谱代与武将养成

谱代应该是日语中的专用名词了，通俗一点解释就是祖祖辈辈都做你家臣的人。

“革新”威力加强版中可以任命谱代，任命方法是在“赏罚”中选“谱代”。任命谱代的条件是要有“支城”，所谓支城，是针对本城和港来说的，本城和港都是游戏一开始就存在的，本城一共60个，港一共30个。支城是进入游戏以后建造的，通过“军事”菜单中的“筑城”来进行。支城不能随意建造，必须在指定地点（该地点上出现蓝色方块），所以整个地图上可建造的支城数量是有限的（大约是40个左右）。

每个支城只能任命一名武将为谱代，成为谱代家臣后，这个家臣就不需要俸禄了（因为有封地），同时忠诚度同一门众一样不显示了（不再会被敌人挖角）。谱代武将的能力对其所在的支城也有相当大的影响，各参数以80为基准。统率>80，支城所对应主城募兵同时补充支城兵力；武勇>80，支城可使用“落石”战法；政治>80，支城所对应主城民忠回复速度变快；知略>80，支城对应主城受敌方计略的几率降低。谱代家臣任命后，并不是一定要呆在自己的城里，满世界跑也没关系，能力对支城的影响也不会被取消。谱代武将的能力会随着成为谱代年数的增长而增长，最多可达到每项参数+10，谱代个人带兵数量会增长2000。谱代确有诸般好处，但玩家最在意的恐怕是能力增长这一点吧，从某种意义上来说，“谱代”的设定满足了玩家“武将养成”的乐趣。

任命谱代家臣有这么多好处，但需要注意的事项也不少。首先，你能任命的谱代总数是有限的，所以尽量任命强将为谱代（这一点电脑做得不错）。其次，谱代被解任，或者他的支城被敌人攻下来，会大大影响谱代的忠诚度，因成为谱代而增加的参数值也会取消。

“威力”又如何？


电脑使出了惯用伎俩——人海战术

了解“野望”系列的玩家都知道，这类游戏有两个难点。第一个难点实际上是玩家的自我挑战，就是选择一家很弱小的大名开始游戏，只有骨灰级玩家才会这样做，我本人也多有尝试，不过这不是本攻略所讨论的主题。第二个难点是普遍存在的，所谓万事开头难，在“野望”中表现得也很明显。只要不是选剧本中势力数一数二的强大大名，那么初期发展总是相对困难的，武将人数少，钱粮也不充裕（尤其是粮）。只要能平稳度过这个时期（下文讲到的兵法也就是教大家如何度过这段时期），越往后难度就越小，甚至委任给电脑它也能顺利统一。

“革新”威力加强版在电脑AI表现上没有本质的提高，却给玩家制造了第三个难点——在高难度模式下，强大名的发展速度令人惊讶而难以控制。以“1603年3月 太阁的恩惠”这个剧本为例，当笔者的岛津家统一九州时，德川家已经将丰臣家打得只剩下几个城，此时我的兵力是30万，德川家是130万。这时德川开始进攻我，以10万为单位向前线调兵，相持数月后双方都没有打下对方的城，我的兵力涨到35万，而德川已经有170万了。

事实上上文讲的只是部队数量的差距，我方在武将素质、钱粮数、技术发展程度上同样与对方有相当大的差距。到了这个份上，似乎只能不要自己后方，率主力军团力图突入敌人后方，打击电脑防守薄弱城池（电脑懂得在前线布重兵，但后防十分空虚），才有可能成功，对比双方的实力差距，获胜的几率也不大。这实际上形成了一个悖论，就是你对不和自己接壤的强大大名没有有效制约手段，而它的发展速度惊人，等到它与你直接对敌时，可能已经发展到很难打败的程度，这多少会打击玩家的情绪和自信心。

入门兵法篇

这里所谓的兵法，并不是什么深奥的东西，基本不适合骨灰级玩家，当然完全没有经历的新手看着也会比较困难。如前文所说，本部分兵法主要是帮助玩家顺利度过初期发展阶段的。一些稍深稍偏的研究，比如如何用特产品炒钱、如何培养谱代武将参数、如何尽快练出武将的固有战法等，这里就不多提及了。

一、综合实力评估

实力评估分两层意思，一是对你自己玩这个游戏的实力评估（到底是老手还是新手？），二是对你在游戏中所选势力实力的评估。一般来说这两个评估联系是很密切的。简单说，如果你自觉是个老手，经验丰富，那么就可以选择游戏中较弱的势力开始游戏，如果没有什么自信，那还是找个比较强的势力开始吧，毕竟信心被打击了不是件好事。为了能言之有物，我们就以“1603年3月 太阁的恩惠”这个剧本为例，要求是既不要太难也不能太简单，要道路曲折前途光明那种，最后我们选择了岛津家，选岛津家的理由如下：

实力评估所要考虑的包括势力的初始兵力多少、所占地盘大小、将领素质高低，技术发展状况及同其他势力的外交关系等。在这个剧本里，岛津家的实力排在德川家和丰臣家之后，勉强可列第三位。当然，实力比那两家差的不是一点点。比排在之后的前田家、伊达家、毛利家，则实力强得有限，与这几家相比，占便宜最多的是所处地理环境——地处偏远，与最强大的德川家有相当的距离，且无后顾之忧，但这也是缺点，就是无法有效控制德川家的发展。明白了以上的分析，心里就有数了，只要初期不同德川家有严重的正面冲突（同丰臣家是同盟关系），在九州岛上称王称霸还是没问题的。


1603年剧本中，德川家康的实力远远强于其他大名

二、自身优劣辨析

无论选哪家大名，都要对其自身的长处和短处有明确的认识。以“1603年3月 太阁的恩惠”这个剧本岛津为例，长处大概以下几点：有几个还算不错的将领，铁炮技术独步天下，所处地域不容易被两面夹攻、无后顾之忧，盟友数量较多；短处在于初期将领偏少，而主战兵种是铁炮配步兵（用铁炮队才能最大限度发挥岛津家优势），铁炮的大量生产调集需要一定时间。同一些丰臣家分出的小大名相比（比如黑田、细川），初始技术给的明显偏弱（主要表现在内政、筑城等方面）。

通过以上分析，可知目前最重要的两件事就是尽全力发展铁炮技术并注意人才的录用工作。

三、远交近攻

这一部分讲的是军事方略和外交方略。简单概括起来就是“远交近攻”，即使己方已经有了统治性的优势，同时和多家电脑开战也不是个好的选择。考虑到还需要有盟友来交换技术，所以同一定数量的电脑结盟是必要的。如果盟友离得太近，则可能影响本方的发展方略，所以要结盟最好找离自己远一些的。

吞并离自己近的势力时，要一心一意不

要四面出击，定好主攻目标。这个主攻目标是怎么定的呢？首先也是最为重要的是双方实力的评估，尽量做到最小损失换取全胜。游戏的“伤兵制”决定了如果不能攻下对方据点实际上就是给对方送兵。即使攻下了，伤敌一万自损八千的进攻方式也一定会被其他电脑大名钻空子。在确信可以获得胜利的情况下，进攻也有轻重缓急，占领战略要地、收编优秀将领、抢夺特产品等都是决定主攻目标的参考依据。以“1603年3月 太阁的恩惠”这个剧本岛津为例，长远目标是统一全日本，这个不说了。比较近的目标是统一九州岛，最先要打下的城是人吉城。人吉城最开始是德川家的，不过此时德川的主力应该在东边对付前田等家族，所以正好乘虚而入。先打人吉城而不是先打府内城的原因是该城更接近我方的主城（后方），必须先平定了。另外，人吉城的特产品是日本刀，而同西班牙“契约”极有可能要日本刀，这也是要尽快打下人吉城的理由。

外交的策略是尽量和丰臣家搞好关系，尽量多交换些技术，具体细节到“技术”部分详说。另外比较重要的是：不要因贪图一时的安全而选择和九州岛上的细川、黑田、锅岛三家结盟。这三家都很“菜”，实力都弱于本家，努把劲就能灭掉（这就是所谓的“近攻”）。更为关键的是这三家都有少数不错的将领（细川父子、黑田父子、锅岛父子、宫本武藏和铁炮S级的稻富等人），正好可填补我方人才之空缺。

如果在进攻德川家（人吉城、府内城）时运气好，能够抓到对方部分武将，一定要善加利用。对方一定会来讨要俘虏，不要选择拒绝，这没意义，德川家领土广大，很容易就有外交僧在其领土上滞留，他搬个和尚来你就得无条件放人，还不如趁着和尚没来和他讲条件，讲条件时注意别要钱（一般都不缺钱），也不要宝物（要不到高级宝物的，低级的要也没意思），要选择要特产品，至于要什么特产品后文会详加说明。在消灭细川、黑田、锅岛三家的过程中，如抓获俘虏，也按上述方法处理。

最后提一下“包围圈”的问题，前面数代游戏，“包围圈”都是针对玩家的，威力加强版中电脑也会组织针对另一家电脑的包围圈，还会邀请玩家加入。考虑到被包围的都是强大大名，而玩家要统一就必须要消灭它，所以一般情况下，建议加入包围圈，并谨慎地从中获利。如果我方被“包围”，则先捡软柿子捏，尽快打掉一两家就没问题了。

四、如何对付诸势力

个人觉得商人众是最需要重视的，因为可通过他们交换特产品，而特产品是用来交换南蛮技术必备的条件，相比之下，南蛮贸易能挣到的那点小钱就微不足道了。

在自身势力范围内的忍者众最好也要“协定”住，否则经常会被敌对势力利用来搞煽动之类的破坏活动，很是让人心烦。其他诸势力感觉更像锦上添花，“协定”了自然好，没有也不会有特别的坏影响。诸势力都可以用一高内政的将领和一定数量的钱来摆平，基本上是“有奶便是娘”，可根据自身的需要选择同哪几个诸势力“协定”。在经济条件允许的情况下，当你要攻打某个对手时，把他周边的诸势力“协定”了，会减少很多麻烦（尤其是忍者，更要先搞定，伪报确实很烦）。这个游戏到了中后期不缺钱，就当是花钱买平安了。实在不舍得花钱，就先把这些诸势力打下来，这样也没问题。

五、特产品的生产和使用

特产品的作用一是用来和南蛮势力“契约”，二来是和南蛮势力贸易，三来是在商人处交换其他特产品，四来是在与诸势力“契约”时作为代币之物，还有就是用来交换俘虏。这其中和南蛮势力“契约”最为重要，先看看自己想要“契约”的南蛮势力要哪3样特产品，然后看看自己的领地是否出产这种特产品，如果有某个（某几个）城出产这种特产品，就多盖奉行所多派奉行，争取尽快获得所需的数量。如果自己的领地里没有，就要动些脑筋了，先看看周边大名的城市是否出产所需的特产品，如果是就把这个城市作为优先攻略目标。如果自己没有，临近的大名也没有（或者对方有但你没有能力打下对方的城），就只好找商人换了。先和商人“契约”，然后就可以“引取”了。交换时不要太看重实际价值（好好搞内政，不差那几个钱），关键是得到自己所需的特产品。



同商人交换是获取特产品的重要途径

某同盟大名要求你出兵助阵时，你也可以向他讨要特产品，但是一旦答应同盟出兵，如果不能达到出兵的目标（比如说答应帮盟友防守某个据点，最后据点却被攻下），会降低自己的名声，这一点一定要注意。

前文已经提到，在对方讨要俘虏时也可以要求对方用特产品来换，自然是南蛮“契约”要什么你就讨什么，实在没有正需要的，也可要其他特产品（要量大的那种），要了以后再找商人换自己所需的。

六、技术研究和技术交换

技术简单讲可分为进攻技术（各兵科技术）和防守技术（内政和筑城），最初进攻技术只需发展自己最拿手的，比如岛津、织田家是铁炮，德川、长宗我部家是步兵，武田、上杉是马队，毛利是弓术，大友家是攻城器械。电脑大名的选择大致如此，玩家扮演这些大名也不一定拘泥于这个，比如用岛津家时，选走铁炮技术路线是优势明显，但也可以走步兵系甚至弓兵系（威力加强版中弓兵较原版厉害很多），当然选走骑马的路线难度大些。不过不论怎么选，初期要心无旁骛只盯一种，中后期再考虑别的。

内政和筑城的技术是各个大名都需要的，个人认为筑城技术更重要一些，城防6000没有任何战法的城，与城防2万有落石和炮烙的城相比，那完全不是一个概念。技术既可自己研究，也可以和盟友交换学习，这两个可以同时进行。自己研究只要学舍数量够、将领兵科属性够就可以（将领兵科属性可靠赏某类宝物提高）。和盟友交换学习技术，情况就复杂一些。首先是对方肯不肯和你换，空手套白狼是行不通的，必须有差不多等级的技术同对方交换才行（个别情况下可用巨款买对方的技术）。

要求一统天下的游戏，最终是没有盟友

的，与盟友交换技术也加强了对方的实力，这样值不值得呢？其实这一点不用担心，还是以岛津家为例，你用自己的铁炮技术去换上杉的骑马技术，条件成熟了你也可以用马队踩平敌人，而上杉即使学了你全套的铁炮技术，一般也不会派铁炮队出征的。即使对双方都适用的技术，你也要相信，你比电脑聪明，可以比它运用得好。

对于任意大名，技术研究和技术交换的策略应该是自己努力发展主战兵科技术，同盟友交换内政、筑城技术，至少在游戏初期是个事半功倍的好法子。具体到岛津家，要全力发展自己的铁炮技术，然后用自己的铁炮技术和盟友丰臣家换筑城和内政技术（尤其是筑城），除筑城和内政技术外，记得和毛利家换水军技术中的“水雷”，这个对港口的防守作用很大。

七、南蛮技术仔细挑

南蛮技术只能和外国交换，大名之间不能交换，所以一定要优先解决对自己实力提升起作用最大的技术。简单说，走“兵器”路线的大名要优先和葡萄牙搞好关系。不过至少在游戏初期，很少有玩家致力于“兵器”发展，只有电脑控制的大友家才干这事儿。不过这也不意味着葡萄牙不重要，毕竟“板金铠”技术使全部队的守备力+8，这个提升非同小可。西班牙传授的是铁炮系技术，像岛津家、织田家肯定要和他们搞好关系，不准备走铁炮路线的玩家，对西班牙完全不必理会。荷兰传授的是内政系和筑城系的技术，这个没什么说的，所有大名都需要。英国传授的基本上是弓兵技术，威力加强版大幅度地提升了弓兵的威力，所以弓兵技术还是要重视一下的。“活版印刷”同之前的“板金铠”技术一样，也是通用性技术，由于南蛮技术必须循序渐进一个一个来，这种排列法使得即使不走“兵器”和“弓兵”路线的玩家也不能放弃，这也是光荣有意而为之的。明朝传授的是步兵和骑马的技术，可以说是通用性最强，应该是最受欢迎的南蛮技术吧。

“南蛮技术”的加入，很大程度上改变了这个游戏的玩法。像1603年3月剧本中，德川家绝对强大，你会发现他的南蛮技术发展得特别快，这也没办法，德川家领地大，领地大特产品就多，特产品多南蛮技术发展就快，这样德川家就强上加强如虎添翼。那么地小人少的小大名，就无法从南蛮技术中得到好处吗？其实也不是这样，比如说1555年剧本中尼子家已经日薄西山，走步兵线路大概只能自己研究到“草鞋”，再往后研究就力不从心了，想快速扩张可能性也不大，但是如果能尽快获得明朝的“苗刀”技术，步兵实力上升可不是一点点。如能得到荷兰的“携行食”技术，又可解决兵粮的瓶颈问题。这两个技术都是一阶技术，获得难度不算太高，获得后即可自保并徐图发展。讲这个例子只是告诉大家，当所选大名难于按常规方式“爬技术”的话，交换南蛮技术也是不错的选择。



获得南蛮技术，可让己方部队实力大增

八、广积粮

“革新”中的钱和粮都是按势力算的，而不是按城来算的，这种算法其实并不合理，但统筹起来就简单得多了。一般来说，游戏初期会比较缺钱，开始扩张后因为频繁出兵粮就比较紧张，占领一定数量的城后，只要内政搞得不太糟，钱粮问题其实都不是大问题。但是有些大名家由于所处地理位置及城池情况特殊，军粮问题始终是影响迅速扩张的瓶颈，这就要求玩家尽快得到和军粮相关的技术，比如荷兰的“携行食”，和产粮有关的内政技术。

从商馆买粮也是一个重要途径，而且不能是用到时才买，要常买不断，宁多不少。相对来说，钱比较容易得到（盟友要技术、敌人要俘虏等都可以讨得大量金钱），所以不要吝啬用钱买粮。总之，出征前一定要准备足够的军粮，不但要将自己的进攻时间考虑进去，还要考虑敌方可能有的反攻，要明白一旦断粮就万事皆休了。

九、兵不厌诈

以上的8部分实际上讲的都是战略，很少提及具体交战时的策略，原因大致有二：首先，电脑基本上是“以量取胜”的，而玩家要战胜电脑，也必须是以实力为基础的（包括技术实力、军事实力、内政实力和将领实力），八百破十万是不可能的。其次，像“野望”这样的回合制策略游戏，本来就一个人一个玩法，有人喜欢强攻城，有人喜欢围点打援不一而足，其实只要有足够的实力，怎么玩都成。本部分只讲一下双方实力相当（或对方实力略占上风）时的战术，其实都很简单，关键在于深刻理解、灵活掌握。

其一叫太公钓鱼，说白了就是留一个不设防的港口，电脑经常搞一些海上偷袭的勾当，由于你不设防，它的进攻兵力也不会太多，一般都是1万出头，这时你从主城迅速出兵把港夺回来，一般至少有5000伤兵好赚，因为距离近，兵粮也耗得少，运气好还可抓几个俘虏换钱换东西，然后把兵全调回主城继续等电脑上钩。这一招初期特别好用，可快速积累士兵和钱粮。

其二叫引蛇出洞，当敌人城里士兵较多或城防较高时，攻城不能硬来，可想办法将敌军引出野战消灭，具体方法因地制宜，敌方主城边上有港口的，先打港口，把敌军主力引出来消灭其有生力量。没有港口也不要紧，可在自己城中派出筑城队，在前线筑支城，主力埋伏其后，敌人肯定耐不住性子跑出来。前线没有筑城的地方也不要紧，有诸势力也行，去扁他，刚被征服的诸势力防御很低，电脑很可能出来打他占便宜，我方就可出击将其大包圆。要是连诸势力也没有……那就把你城里的主力部队开出来，随便找个什么地方进军，电脑看你城中空虚，完全不管你外面还有部队，会送上门来，这种打法的要求稍高，就是要拿捏好火候，将电脑围堵在你的城下，不能让它跑回去。

其三是声东击西，就是假装出兵打A城，让电脑救援，然后趁虚占领B城，这要求把进军的日期算清楚，尽量把电脑调动开。

其四是趁火打劫，趁两家电脑打得热闹，出兵收渔人之利，这要电脑“配合”才行，机会不常有，有了机会要好好把握。

大概也就这些了，电脑“一根筋”得很，再高深了它搞不懂，你整个围魏救赵啥的，魏国都打下来了，它还是不从赵国撤军，让人哭笑不得。P

奏响精灵的乐章
——"第5种族"对抗UD战术多样性全解析

■天津 WisDom

在War3的比赛中，精灵与亡灵的对抗以其快速的节奏、精妙的细节、宏大的战斗场面，吸引着无数玩家的眼球。而在如今的1.21版本中，NE对UD的战术无疑是最为多变的。单从首发英雄上就有DH、兽王、WD、DR几种常见的选择，甚至也有炼金、POM等冷门选择。这些首发英雄的选择往往决定着NE的战术走向。作为NE的灵魂人物，Moon在对抗UD的坎坷征途中摸索出种种灵活多变的战术使我们受益匪浅。下面将结合Moon在不同地图上对抗UD的比赛来进行全面分析。

Turtle Rock（海龟岛）

MYM]Moon（5点）vs MYM]Susiria（10点）


图1

TR由于它酷似汉字"中"的地图全貌，以及在众多国内比赛、对战平台上的高出场率，有着"国图"的美称。在这张地图上，由于地形狭小、怪物的强度和密度较大、存在超近点等原因，BM、DR这种中立英雄以其不用建造时间、MF速度快、损失小、抗Rush强等特点得到了更多的出场率，所以Moon选择了他最擅长的中立兽王来作为首发。不过Moon并没有提前用大树MF门前411海龟，而是在不停地生产AC升级2本，并且打算通过抢练UD门前411海龟来干扰小G的双线MF，防止DK提前升到2级。Susiria的DK当然不会闲着，也在干扰Moon的AC练级，同时抢掉了4级海龟的经验。这时Moon精妙的操作再一次展现在我们面前：利用AC围住了Susiria没有买粉的DK，Susiria无奈只得掏出了回城卷轴**（图1）**。

初期Susiria很好地限制住了兽王的等级，不过他没有采取Fov式的强势压制，也使Moon前期积攒了较多的有生力量，从而为中期扩张提供了更多的兵力。随后双方开始就商店展开争夺，谁都不肯轻易放弃。因为双方出生次近点，位于一个商店同侧，而5级蓝胖子除了能掉出不错的宝物外，还能掉落一个永久的侦察守卫，拥有它的人就能更多了解对方的动向。最终Susiria还是让Moon付出了两


图2

个AC的生命，不过缠斗中Moon的基地却悄悄放下。双方科技进度相差无几，但是由于地穴是一本建筑的原因，石像鬼还是要比小鹿早登场一些，开始骚扰Moon采木的Wisp（小技巧：遭天鬼骚扰，精灵换矿时流程如下：点受伤精灵→Shift点两次矿根→拉出矿中精灵。是不是比传统的方法更方便呢？）。与此同时Moon也在大树的配合下开始清理分矿（**图2**）。双知识古树源源不断生产出的小鹿则担任起对抗亡灵天地双鬼大军的主力，在与Susiria周旋的同时进行MF，企图让兽王率先到Lv5。自从Moon的分矿运作以来，围绕其发生的摩擦就从未停止过。

分析：前期Susiria虽然牵制骚扰做得很到位，但是压制确实不够。如果UD在前期没有给NE足够压力，使其无法顺利开启分矿或在开矿时付出惨重代价，那么双矿运行后源源不断的小鹿则是UD的痛。


图3

分矿战局趋于稳定，Moon从酒馆中召出“国宝熊猫”，开始疯狂MF。Susiria也开始转出胖子，毕竟天鬼在高等级的熊猫面前只能是经验。在一轮疯狂的MF后，熊猫的等级飙升至4，兽王已达到5级，此时双方在下方商店狭路相逢，开始了第一轮大规模近50人口的火并，Moon趁机在地图1点位置放下了第2片分矿。一番激烈的战火过后，双方损失大量的兵力，并且熊猫阵亡（**图3**）。这一波看上去Moon很亏，但是从大局来看他不怕这样的消耗，只要不是致命的损失，都可以靠经济来耗死Susiria。而且Moon还偷出了一片矿，转眼间就从酒馆买出了熊猫升到5级，并迅速爆出大量部队。反观Susiria这边，勒紧裤腰带补充了胖子就立刻来攻击Moon的分矿，战争在Moon的主矿与分矿之间展开。这时，高等级UD英雄的威力体现了出来，由于家中井水消耗殆尽，被3级NC招呼的兽王和熊猫都不能迅速走上前线。不过Moon很明智地选择了放弃一矿，因为自己的主矿采光后可以转到分矿，所以不用去冒险。这一波Susiria拼完，矿被采竭，再也无力补充部队，只得以剩余的天鬼骚扰，其余部队守在门前刚刚开起的金矿旁边。Moon见状果断进攻，虽然UD的高等级英雄秒掉了兽王，但无奈兵力相差悬殊。只见熊猫身上金光一闪，看见6级毕业的熊猫，Susiria只得打出GG（**图4**）。


图4

本场分析：TR上NE对UD使用最多的就是中立英雄开局，2本开矿爆鹿的打法。关键点是前期是绝对要忍，不能贪小便宜，一切“稳”字当先。坚持到双矿平稳运行，以经济优势一点点消耗UD。对双BC买回城准备Rush的一定要做好静态防御，坚持到2英雄出来就可以了。对付中期转ZZ升3本转熊。一句话：有钱好办事！

Echo Isles（回声岛）

MYM]Moon（2点）vs MYM]Lucifer（10点）

EI这张两人地图怪物数量很多，但都非常弱小，最有利于DR的黑暗箭发挥（TS地图情况相近，可以效仿），相对来说想通过MF练段比较困难，对于UD这种“英雄主义”的种族不利，而对NE来说则可以通过大树和雇佣兵进行快速MF，并放出大量的骷髅，可以说是一举两得。所以DR在这张地图上风光无限，Moon也不出所料地使用了中立英雄开局，把战争古树放在了雇佣兵营，这样做可以快速MF完这里，并且里面的雇佣兵能增加部队的攻击输出，有了这些雇佣兵的帮助，可以不补第2棵树就扛下小G的Rush。当然，补一棵树更加安全。开局Moon照例MF最近的311，打出的骷髅就立刻向Lucifer的基地拉去，目标就是那些没有反抗能力的侍僧，即使不能杀死，也能耽误UD资源的采集，从而影响对手科技进度。接着是雇佣兵营，DR刚刚结束这次MF，DK就带着小G赶到了。双方在附近反复进行迂回作战，各有损失。与此同时两个人也都开始分矿，Moon把生命之树种在雇佣兵营周围，但还是被Lucifer发现并成功打退了一次。这边的Moon一边疯狂MF制造着骷髅，一边双线用这些骷髅屠杀侍僧。对手主矿分矿都遭到了Moon的不停骚扰，在对主矿的一次压制中成功围杀了DK（**图5**）。无奈之下，Lucifer只能选择变出大量防御塔来应付这种无赖的骚扰。Moon发现对手的变化后，直接升级了3级基地，避免了强冲带来的不必要损失，在自己经济、科技、英雄等级遥遥领先的情况下，召出了2英雄熊猫开始MF提升等级，家中则放下双风之古树量产角鹰。


图5

3级基地完成后，Moon开始了疯狂的暴兵，家中在补了一棵风树的同时，3BC爆奇美拉（**图6**），这种双头怪物对地面单位可以造成很大的杀伤力，并且升级酸液后更是攻城的利器。Lucifer则以大量天鬼应对，企图依靠Nova的减速和大量的天鬼消灭为奇美拉“护航”的角鹰。但是UD的建筑在成型的奇美拉面前如同玩具一般被蹂躏（**下页图7**），使得Lucifer的分矿不能运行，变成了两矿打一矿的局面。


图6


图7


图8

深知经不起拖延的Lucifer和Moon在商店附近开始了80人口的对决，Nova炸向角鹰，而酒火则洒向天鬼，双方的群防群补都在瞬间使用出来，大量近战空军混杂在一起，场面异常火爆**（图8）**。但是由于Moon中期在商店MF到的一个吼叫卷轴使部队战斗力大增，高攻高防的NE空军让Lucifer交出了回城。这时Moon的经济优势越发明显起来，多次重创UD部队，而Lucifer则再也没有足够资源暴出与NE空军相匹敌的部队。最终在Moon的分矿处双方决战，无奈兵力相差悬殊，奇美拉又对UD英雄有着致命的打击。Lucifer在DL被点死、部队全军覆没的情况下打出了GG。

本场分析：由于AC在狗面前过于脆弱，所以NE的一个不慎就会让UD在前期占到很大的便宜。但是DR的出现填补了NE前期没有肉盾的缺陷，黑暗箭放出一只只免费的骷髅对Moon来说是既可以充当肉盾，又是骚扰UD经济的有效方法，也是与其他人对DR使用的不同之处。中期在大优的情况下并没有选择传统的纯鹿或者熊鹿路线，因为EI一方只有一个分矿，无法积累更多的经济优势，在2矿打2矿的情况下，NE这样的部队很容易被UD胖子、毁灭等成型的高等级部队瞬间翻盘。所以Moon果断选择了UD最难应付的角鹰+奇美拉组合。角鹰拼石像的主要因素是：英雄等级、部队数量、各种消耗性道具，而且角鹰在同等攻防下单挑是要胜过石像的。Moon在这些因素中都要优于Lucifer，奇美拉也给UD英雄和建筑带来了很大的麻烦，所以最终赢得了比赛的胜利。

Twisted Meadows（曲径草场）

MYM]Moon（5点）vs MYM]Lucifer（8点）

TM是一张种族之间最为平衡的地图，因为地图上元素颇多，所以各英雄都有各自的优劣，战术也最为多变。本场比赛仍然是MYM双子星之间在DH决赛上的对抗。Moon并没有选择自己在这张图上常用的WD、BM首发，却“百年不遇”选择了DH作为首发英雄。Moon建造祭坛和月井后，并没有第一时间放下BR，而是在积累了一定资源后才同时放下了BR和第2口月井，为的是可以快速升级2级基地。有的人怀疑Moon会因此被Lucifer双BC直接Rush掉，但是这样做却可以使NE的2英雄提前亮相从而提前结束Rush，还可以提高科技进度，一举两得。DH出生后直奔UD基地，但并没有对DH使用MB，我们知道月井补充1点Mana是需要2点能量的，而HP是2点才会耗费1点能量。所以DH抽一下会变相损失掉200点HP，即使抽光DK对方也可以升级光环，对于Rush来说光环会更好用。所以这里Moon保留技能点，发现DK买了回城双BC就要补第4口井，操作好的话同样可以不用补BR，只要撑到熊猫出来就好了。当DK带狗冲到家时，DH和AC躲进基地，DH开自燃顶在前面，不让脆弱的AC们直接暴露在狗爪之下**（图9）**，就这样一直撑到2级基地的完工召出熊猫追击贫血的狗，但是DH已经空血空魔倒在了基地中。好在1级DH复活很快，立刻就投入了战场，不过由于熊猫被围杀，Lucifer也付出了不少狗的代价。Moon有惊无险地扛下了Rush，换来的是科技的遥遥领先，不过猎手大厅的迟建还是延误了一些科技进度。


图9


图10

在家休整的Lucifer的2级基地才刚刚升级到1/3，而此时的Moon却已经开始攀升3本、放下分矿，并且双知识古树开始量产小鹿，两个英雄正在大树的帮助之下进行MF。MF雇佣兵营的Moon被Lucifer抓了个正着，好在6级大石头人是魔免的，不能用死亡缠绕，才拿到了宝物和经验。随后就是Lucifer天鬼对Moon采木Wisp的骚扰，与此同时Moon自己的一个操作失误也让正在准备扩张的生命之树被怪物和Lucifer的天鬼合力打爆。也许是刚刚的不小心触动了Moon的神经，一次成功的小鹿包抄把3级DK送回了祭坛，接着复活的DK在回基地的途中再次被截杀**（图10）**。随后的Moon越打越顺利，在英雄双Lv4的同时更是开出了4点位置的分矿。Lucifer见自己经济、科技、英雄等级全面落后，已无力回天，干脆地打出了GG。

本场分析：Moon本局以DH开局令人眼前一亮，多次追杀、堵截也充分向展现了他精妙的操作和良好的意识。在TM这张地图上由于怪物的强度很大，掉落的宝物也十分变态。所以DH对UD英雄的限制作用很明显，并且我们可以培养一个全身极品的“超级熊猫”。矿区的广泛分布也有利于扩张，甚至乱矿，先以熊鹿为主，到了大后期同样可以依靠经济爆出角鹰和奇美拉的组合。不过一切都要以前期不会被狗直接Rush掉为前提。所以双BR还是有必要的，毕竟大家都不是Moon。

总结：如今的NE对抗UD的战术繁多，只有合理地理解好地图对英雄、战术的优劣势，才能以更加清晰的思路确定使用的战术。只有多加练习，才能更好地应对其中的各种变数。还是那句话：“没有最强的种族，只有最强的玩家。”如果我们多多思考与实践，那么第2个Moon就很可能出现在我们身边。

乾坤一技

《风色幻想6》资料片补充

■广西　银沙

今年《大众软件》18期刊登了基于繁体中文版初版（v1.10）的《风色幻想6——冒险奏鸣》的梅鲁线攻略，但弘煜先后又推出了《情人节的小礼物》（v2.00）与《中秋节的小礼物》（v2.20）两个资料片，同时寰宇之星在内地发行了简体中文版（v2.50），这些版本都在原版的基础上增加了大量隐藏的战役、任务或奖励，而本文正是在18期攻略基础上分别针对繁体中文版v2.20与简体中文版v2.50所进行的补充完善。括号中所注分别是各自版本独有关卡。

第1章第1战：雪中的相遇（简）

敌人为水属性，风抗-100%，队员武器装备风之晶体、刻纹装水守。千语尽可能先解决雪原兽，同时要提防被冻结，雪地熊可以变化成气力刻纹。

第4章在爱丽丝加入我方后可以到弥塞亚南门触发燧火的支线：

碧，疾之如风

燧火边打边逃，中“破风八相”的话就吃健康生菜沙拉，战胜碧后获得称号“疾如风”，同时燧火所有的能力增加2点。

第4章的最后先存档，走坏孩子路线，选择偷窥，则会触发附加战：

是天堂？还是地狱？

重点装备凯，必须保证他存活与不被石化，迪恩死活无所谓。用空间刻纹连打带跑，一次行动只攻击1次，慢慢磨，天使负责补血加状态。先解决具有范围攻击技的可可、爱丽斯，接着再对付米欧，剩下千语和梅鲁就不难了。本战无论输赢都是Game Over，但方式有所不同。

第6章在南门遇见塔莉后去冒险者公会（前后要进2次），可以触发战斗：

依莎贝拉与塔莉的对决

此战挑战难度极大，建议先练到50级以上，属性全加速度，事先准备大量料理，装备刚取得的称号“大食战鬼”，用战技刻纹降攻防，用空间刻纹或神行足刻纹慢慢周旋，让塔莉移动2次后只能出手2次，我方及时回血后再攻击，然后逃跑，总之保命为主，如此耗上10回合左右即可过关。

去灯塔可以触发贝莉卡引发的剧情，两场战斗以及称号奖励可以重复进行：

1.魔兽失控？

水属性的炼金兽风抗为-100%，地属性的火炕为-100%，装备相应晶体刻纹，先清理小怪，第3回合利奇曼旅团增援，小怪清完后再围攻炼金兽。

2.庆典骚动

幻之三剑客与幻之三头目同时出场，先集中火力清理小怪，第2回合米欧与阿克雅增援，第3回合利奇曼旅团增援，人员齐集之后以燧火与迪恩为主攻，利用肉盾吸引与空间跃送逐个杀Boss。

如前面能同时达成第4章燧火战胜碧与第8章莎战胜燧火的支线，则在第9章去冒险者公会，燧火会再次挑战莎：

莎，讯之如雷

给燧火防具装麻痹晶体，然后以游击战术应付，战胜莎后获得称号“疾风迅雷”，同时燧火所有的能力增加5点。

在18期攻略基础上补充一下：

FY城第1战“玩家的最终挑战！”里将所有小兵全灭，则在无提示的情况下得到圣盾刻纹与行动刻纹的奖励。

FY城第2战：这一战，将成为传说（繁）

本关难度非常高，对方全部血高防高，而且血量大约低于30%后会潜能激发，所以要集中火力逐个解决。相应人物对战时有剧情对话，若用富豪刻文攻击梅鲁与莉可的话反而会帮她们加血。给队员装备称号时尽可能利用附带的加成效果，如加强迪恩与燧火的超越技，梅鲁与凯的会心一击率，而不久前才得到的几个极品刻纹也将在此战中大显神通。用炼牙充当肉盾与负责补血，迪恩、梅鲁、凯与千语上前主攻，ā ā 荻与可可重点负责空间传送队员，可以把燧火、阿克雅与米欧传送到敌人后侧夹击。先清掉炼牙，再把范围技威胁较大的可丽儿与血量较低的幽坠与碧干掉，然后依次将具有远程攻击的费特、八月与希亚引下来解决，艾因留到最后打。

终章的第4战之后会有分歧剧情，18期攻略走梅鲁

线，在此简要介绍一下另两条线路：

兽之视·兽之语（千语线）/兽之嗅·爱丽斯（凯线）

敌方在千语线里为魅雨与漓魂，凯线里为爱丽斯，我方在千语线是迪恩一人，凯线则是迪恩与凯两人，另外都可以上一魔兽，过关条件都是撑过8回合，因此只管逃命与偷东西即可，当然打败她们也可以。

黑曜（千语线）/计策（凯线）

千语线里由于千语的狩魔技能正是敌方的克星，给千语加命中后与迪恩一起出击，不难解决。凯线里，迪恩、凯与阿斯法分别接近、中、远距离强攻即可。

凯线再追加一战：这就是我的方法！

此战双方都不能死亡，只要能让爱丽斯出手约8次即可。

终章第7战：绝望（新增称号“您好神”的奖励）

给速度最快的人装备祝福刻纹，队员防具以魔防为主。开始给关键人物解恐惧，用空间跃送把人员安排好位置，在承受3次“神裁之光”后，天使迅速加血。给Boss用改造刻纹、缓慢刻纹、破甲膏等减状态，我方主战人员用超频刻纹、威力刻纹、诗歌刻纹、兴奋剂等加状态。用合理的站位可以诱使Boss变向而让燧火背击，米欧和ā ā获远距离轰。用S/L确保对方无反击，我方能出暴击更好，如此约4回合即可解决问题。

混沌之门

如果游戏第一轮挑战过FY城，在第二轮可以到FY城附近挑战隐藏关混沌之门，共9场战斗，第2章开始即可前往，没有时间限制，一般越往后难度越高，如果挑战不过（失败也不会Game Over），建议等实力增强或队伍成员更完整后再来。

第1战：魔兽猛袭

过关奖励：逆法刻纹

此关难度不大，重点是对炼牙与饕兽利用狩魔技能杀之，小心炼牙的远程攻击即可。

第2战：姐与妹

过关奖励：称号“挑战者”

难度依然不大，注意不要让她们集中出手即可，其中兽之姐妹有范围技，漓魂速度较快，可优先灭掉。

第3战：公会看板娘

过关奖励：看板刻纹

此关难度较大，塔莉在前，魔恩在后，中间相隔10格，而魔恩的射程为16格。梅鲁会强制出场，剩余3个空位选派队员要慎重，最好让具备超越技能的迪恩或燧火上场，并让炼牙充当肉盾与补血。魔恩会先行动，最好让她与塔莉左右分开，总之先解决塔莉再群殴魔恩。

第4战：人偶舞会

过关奖励：人偶刻纹

我方被6个装甲系的厌夜包围，全体先向一侧移动，可以吸引3个前来，利用肉盾吸引与空间跃送，借助改造刻纹进行属性弱点改造与战技刻纹降攻防来逐个解决，再收拾余下3个。

第5战：利奇曼VS弥赛亚（繁）

过关奖励：会长刻纹，同时开启料理“团圆月饼”

本关比较轻松，最好先将具有强化补血技能的天使与摇滚鸵鸟干掉，小心米欧的远距离狙击，利用炼牙做肉盾吸引伊莎贝拉、燧火与阿克雅，其余人从旁逐个杀之。

第5战：千万年的情侣（简）

过关奖励：英灵刻纹

对方防御超高，只能慢慢磨，先集中火力干掉拉克西丝，再对付迪斯路亚，需要提防他们的“幻想炎”。

第6战：噩梦再临

过关奖励：称号“地狱的勇者”

本关与5代中“弑神的守护者”一关的场景布置完全一样，只有一个莉亚的人偶，面前是一条狭长的通道，可利用空间刻纹将队员传送到她前面的空中格子，这样莉亚就打不到悬空的人，各人再给她降攻防与攻击（注意莉亚的暗抗性为150%），给迪恩或燧火加好状态并喂兴奋剂后站到她前面用超越技与她对轰，旁人帮忙补血，如此两三个回合就可以解决。

第7战：射击之鬼

过关奖励：称号“战神”

对方全都具有超远程攻击能力，因此尤其要计算好我方的行动距离，可先全体强化状态，再利用空间刻纹将队员快速传送上前，尽早解决2个蒸汽重装兵。接下来先从右侧将血量最低的阿斯法引至下方灭掉，再从左侧将魔恩引下来干掉，最后合伙对付八月。为了减少伤亡，最好不要几个人站成一列。

第8战：四大战爵

过关奖励：超频刻纹

本关难度较高，尽量派炼牙上场充当肉盾，由于我方角色容易死亡，还需借助己方尸体使用召唤系刻纹。一开始只有三战爵，最好稳扎稳打，逐个击破，先用炼牙拖住史缇拉与雷斯特，然后集中解决怜。第二回合帕蕾莉雅在正下方出现，用炼牙与之周旋，其余众人合力对付雷斯特，收拾掉之后再逐一解决剩余的2个战爵。

第9战：利奇曼冒险旅团

过关奖励：喵哈刻纹，称号“FY特派员”

此关是最难的，都是血高防高的对手，打法与FY城第二战差不多，采用以引为主的战术。最好先干掉魔恩，然后利用肉盾吸引进行拉锯战，尽量依次集中对付范围技威胁比较大而且防御较低的可丽儿、费特与梅鲁（同样不能用富豪刻纹攻击梅鲁）。贝莉卡可以留到最后来收拾，尽可能不要过早引发她的“幻想焰”与避免她使用5次“天泣之刃”。

此战之后混沌之门将关闭，直到下周目才会再次开放。二周目及以上可以继承晶体、刻纹、道具、金钱、技能熟练度和魔兽，并且魔兽可以自由加点。P

补丁铺（由游侠补丁网提供）

FIFA2008英文版光盘补丁
《恶夜杀机2》（Obscure 2）光盘补丁
《世嘉拉力进化》（SEGA Rally）光盘补丁
《枪神》（Stranglehold）光盘补丁
《EA冰球2008》（NHL 08）v1.1升级档光盘补丁
《微软模拟飞行X》（Microsoft Flight Simulator X）Services Pack 1升级档光盘补丁
《冲突世界》（World in Conflict）光盘补丁
《信长之野望——革新》（威力加强日文版）窗口切换器v2.0版 v2.0版新增窗口模式下的诸多分辨率选择，方便不同大小显示器的玩家选择及使用
《轩辕剑肆》简体中文版v1.04b完整升级档（新档）
《轩辕剑肆外传——苍之涛》简体中文版v1.04a完整升级档[新档] 本升级档修正了车芸出门会跳出游戏的Bug，本简体版升级档根据繁体中文版制作而成
《信长之野望——革新》（威力加强日文版）光盘补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）v1.08全版本多功能修改器全集 本修改器全集中共包含21款修改器，目前已经更新到游侠会员vivac制作的最新v1.08版金钱修改器
《劲爆拉力赛极限版》（Xpand Rally Extreme）光盘补丁
《洛基》（Loki）v1.06升级档光盘补丁
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）官方简体中文汉化包v0.99e版 本汉化包由星空娱动官方制作，并且会继续升级和后续修正，目前该版本适用于最新v1.06.980英文原版，在使用本汉化之前请先将游戏升级到最新版本
《轩辕剑四》繁体中文版v1.04b升级档光盘补丁
《帝国时代III》（Age of Empires III）v1.12升级档光盘补丁
《帝国时代III——酋长》（Age of Empires III：The WarChiefs）中英文通用v1.04升级档光盘补丁
《信长之野望——革新》（日文版）v1.3升级档光盘补丁
《荣誉勋章——神兵天降》（Medal of Honor：Airborne）官方繁体中文汉化包
《荣誉勋章——神兵天降》（Medal of Honor：Airborne）中英文版通用光盘补丁
《模拟人生2——环游世界》（The Sims 2：Bon Voyage）简繁英三语切换器
《模拟人生2——环游世界》（The Sims 2：Bon Voyage）光盘补丁
《中世纪II——全面战争》（Medieval II：Total War）v1.03升级档光盘补丁

问题交流

我下载了**《战火英雄连》**的地图，不知道要放在哪里？

有2种格式的地图要分别放置

一般格式的放在游戏目录下/WW2/Data/Scenarios/mp，文件夹如果不存在请自己建一下。

SGA地图放在X:\Documents and Settings\>your_username<\My Documents\My Games\Company of Heroes\WW2\Scenarios

或者X:\Documents and Settings\All Users\Documents\Company of Heroes\WW2\Scenarios（X为我的文档所在盘）。

我按照上面的方法改动了，为什么还看不到地图？

在游戏桌面快捷方式上进行改动，加入“-DEV”在路径的外面。前面留空格，路径上加引号。

1.如果是短路径那么如下：

D:\GAMES\COH\RelicCOH.exe -dev

或者

E:\英雄连\RelicCOH.exe -dev

2.如果是长路径那么如下（注意两个引号和空格）：

"C:\Program Files\THQ\Company of Heroes\RelicCOH.exe " -dev

或者

"D:\Company of Heroes\RelicCOH.exe" -dev

或者

"E:\游戏\英雄连1.7绿色版\RelicCOH.exe" -dev

《生化震撼》中有个任务说明是叫去这个房间拿出某个设备，但那个房间是锁住的，转了半天也没拿到，怎么进去呀？

在旁边有个桌子，侧面有个小开关，仔细观察还是能够看到的。

在**《生化震撼》**第3关最后，那个人叫你给相片之后，进入房间，把武器放在筒里，然后我就被群殴了。打完之后下了楼梯，拿出刚才的武器，然后走到2扇大门前，中间有个武器升级机。按攻略的介绍，要用火烧右边门的冰，但我的火焰技能已经被新技能替换了，请问还有别的方法过关么？

找个技能银行把火技能换回来即可。

在**《生化震撼》**第11章，Olympus Heights这扇门打不开，进去应该是有个武器升级机的，如何进入？

把Cobin杀掉的话，这里就进不去了，所以要进入升级武器，在之前的战斗中不就能杀死Cobin。

在**《生化震撼》**里，不记得是第几关了，反正是在蜂房收集黄色液体那里，攻略上写的是去什么合成机器那里合成，但我找不到合成机呀？

要回到上一关里的那个实验室里去合成。

在**《生化震撼》**里，歌剧院那关怎么过？看着那琴师被炸死了之后清光了怪，现在不知道要去哪儿？那个箭头一直指着舞局但上去了也没发生什么情况。

给那个被炸死的琴师拍照之后还有3个小Boss，杀死后拍照，然后将拍好的相片放到指定地点即可。

游戏背景　虚拟网络游戏

珊瑚（3）

■甘肃　李云飞

林晓：曲终，观众散去，留下演员一点点回忆演出中的激情和忧伤。关于这个故事你有什么感受，可以发E-mail或者来信告诉我。我的E-mail地址就在本页最下角。

漫长的游戏更新让杜晓月感到焦躁，今晚的千里更让她感觉怪异。但到底哪里不对劲，杜晓月也说不出个所以然。

“怎么样？”千里忽然没头没脑冒出了一句。

“什么怎么样？”杜晓月困惑地说。

“刚才跟机器人聊得怎么样？”

“刚才跟我聊的是机器人？！我说怎么感觉怪怪的。”

“那我们上语音，你帮我再把程序调校一下。”

原来刘松利用手里庞大的玩家资源对AI进行了分布式计算，但AI的表现看来不尽如人意。调试到半夜，杜晓月不忍，轻轻说了声“算了吧！”

“那怎么行？”千里的口气充满执著。可能是意识到语气有点硬，又说“我再找点资料，你先睡吧。记得什么广告说的来着，‘美女是睡出来的啊！’”

杜晓月被逗乐了，千里总是能不时冒出句很经典的笑话。笑着笑着杜晓月忽然说：“我知道是哪里不对劲了，是感情！”感情属于灵魂的范畴，如果千里真能让程序有感情的话那就不是千里，而是上帝了。果然，耳机里传来一声长长的叹息。杜晓月很后悔自己的口无遮拦，忙说：“这样已经非常不错了，我很喜欢，谢谢你！”千里没精打采地道了晚安就挂机了，杜晓月也就退出了游戏。

连着几天刘松都是一副霜打茄子的样子，小高和小郭问他也问不出个名堂，推论了半天就是他失恋了。于是两个人的目光里都带有同情感，刘松也懒得解释。

刘松不知道杜晓月跟他是一个心情。杜晓月知道千里对她的好，也知道千里有才华。按理说这样一个男人正是杜晓月想要一辈子依靠的那种，但婚姻失败是杜晓月心里的结，她没主动的勇气。其实只要一个表白或者一个承诺，杜晓月就敢去爱；偏偏千里也不是一个主动的人，他好不容易燃起的一点点热情被杜晓月那一句话泼灭了。虽然每天晚上的固定时间里，千里还会在游戏里陪杜晓月，但谨慎的措辞、小心的试探让杜晓月疲惫，她甚至连语音都懒得上了。

不到12点千里就下线了。望着屏幕上那个已经完全是一段程序的千里，杜晓月心头涌上颇多感触。

“笨蛋！”杜晓月恨恨地在对话栏里敲出两个字。

机器人千里的回复很快，“汉语词典注释：蠢人、蠢材（骂人的话）”

杜晓月哭笑不得，跟着敲出“你是笨蛋！”

机器人千里回答：“我不是笨蛋，我是千里。”

杜晓月找到了发泄愤懑的目标：“你就是笨蛋，还是懦夫，一个矜持的笨蛋，一个不敢将爱表白出来的懦夫！”

很显然，对于机器人千里这样有知识没文化的人工智能来说，这句话无论是内容还是逻辑都需要它运算好一阵子，这让杜晓月有了种用珊瑚欺负贫弱史来姆的快感。

“懦夫：软弱无能的人。矜持：局促，拘束，自负。爱：对人或事物有深刻的感情。表白：说明。”机器人给了杜晓月一大串名词解释。杜晓月苦笑着摇摇头，正准备关上电脑，对话栏里蹦出三个字——“我爱你”。

杜晓月怔在那里，世界在眼前凝固了。半晌，杜晓月“啪”地关上电脑，一头扎进被窝里，呜咽抽泣起来。

珊瑚好一段时间没上线，刘松的心里仿佛缺了什么东西，空落落的。他正躺在床上翻来覆去睡不着，服务器忽然宕机了。见到刘松，值班的小高愁眉顿展：“刚过3点服务器交换的数据量突增，我还没反应过来就宕机了。重启坚持不了半小时又宕机，我实在是没办法！”

刘松急忙打开任务管理器。果然，机器人程序正大量“吞噬”着系统资源。刘松果断终止了进程，很快服务器就恢复了正常。刘松搞不清楚怎么会发生这种情况，以目前机器人程序的AI水平有多复杂的问题要处理？正想着，王总的电话打来了，气恼异常，除了服务器宕机，还有新版外挂里的木马程序要刘松解释。

刘松小心解释：“那个不是木马，只是个分布式计算程序的客户端。它只利用客户端机器闲余的计算资源，并不会造成什么损失……”

“并不会造成什么损失？！”电话那端王总的语气已经近乎咆哮，“就是这个人畜无害的东西让客户投诉我们捆绑木马！就是这个东西让我几万块钱的服务器宕机！就是这个东西让我白白多交流量费？刘松，你行啊！翅膀硬了是不是……”

王总发泄了整整半个多小时，平静下来的语气带着一种无奈和疲惫。“刘松，我知道今天的话重了点，我也知道你们做技术的总想做出点什么成就，不过你得承认如今这社会干事业没钱不行。你也知道这家游戏公司现在是什么样，我这股东做得不容易啊！我冒这么大风险投资搞外挂就是为了给将来积累点资本，也是为了你们这帮伙计能活出个人样。你王哥看重你是个人才，你也替你王哥着想一下，咱们先稳稳当当地把眼前的这点事业搞好行不？等你王哥自己的公司挂牌的时候这技术总监肯定是你的。”

“王总，我知道错了，我……”

“行了，什么也别说，这件事就此打住。”王总打断了刘松的话，“你抓紧时间把改好的外挂发布出去，今天晚上的事就说是黑客攻击，把所有客户的时间延长一周。另外……”王总顿了一下，“多注意一下小郭。”

“小郭？”，刘松有点意外。

“嗯，他好像在背着我们做别的事。”王总的语气忽然变得很阴沉。

刘松不由自主地打了个寒战，“我知道了。”

按照王总的吩咐忙完活已经到清晨了，刘松陪小高抽着烟等小郭来接班，话题当然就围着小郭展开。两个人议论了半天也没寻思出小郭有什么不对的地方，正好这时小郭嘴里咬着根油条进来，“呦！怎么刘哥也在，昨晚出什么事了？”

“服务器被人攻击，宕机了，还好没什么损失。”刘松接过小郭扔过来的烟点燃，目光却始终盯在小郭那有些木讷的面孔上。

“没损失就好。唉，现在无聊的人真多！”小郭低着头专心对付手里的油条，丝毫没有注意同事盯着他的目光有些异样。

刘松转过头与小高交换了一下眼色，都是茫然。显然再呆下去也不会有什么收获，又闲聊了几句两人才一起离开了工作室。

从街角的牛肉面馆里出来，刘松对小高说：“小郭这件事上你看王总是不是有点多虑了？”

小高打了个满意的饱嗝，“但愿是这样。不过最近听说政府对外挂、私服要有大动作，咱们小心无大错。”

刘松点点头，目送小高的捷达消失在车流中。

刘松回到家随便抹了把脸就扎进被窝里睡着了，等醒来的时候已经是黄昏时分。刘松赶紧夹着笔记本赶到工作室上班。做完例行的工作，刘松想起笔记本里还有一个肇事的机器人程序需要处理。打开程序，记录的运行时间有点长，等到对话记录出现在屏幕上的时候刘松怔住了。“我爱你？！”一个并不复杂的机器人程序居然能替自己说出一直想说又不敢说的话！难道自己真的创造了一个奇迹？

有点狂热的刘松压抑住激动的心情开始分析起有关记录，然而结果却让他非常失望。原来机器人程序只是根据珊瑚的那句话分析并找出关键字，再用这些关键字从网上搜索相应匹配的对话，然后用最标准的回答来回复珊瑚。而这个最标准的回答可以从网上无数的剧本、小说以及滥到不能再滥的情感故事里找到，那就是“我爱你”。可以说机器人程序只不过是在重复一段爱情剧里的对白而已。

沮丧的刘松继续拨动着滚轮，爱情剧的对白一行一行从屏幕上划过。刘松摇摇头，看来两位主角演得都还蛮投入。其实这段时间珊瑚都在上网，只不过是在凌晨，习惯上那时刘松已经下线了。这说明珊瑚一直在躲着自己，却投入到与一个虚拟人物的爱情游戏当中。刘松不知道自己这时是什么心情，愤怒、嫉妒或者是屈辱。刘松想发泄，他想质问珊瑚为什么要背叛，为什么要玩弄自己的感情！迅速地连上了游戏，刘松才意识到这会珊瑚根本不在线。瞪着屏幕，刘松凶狠地一根接一根抽着闷烟。

凌晨3点，杜晓月擦拭着头发哼着歌从浴室走出来，这段时间她习惯了这个时间起床。同机器人聊天是件有趣的事情，杜晓月感觉自己又回到了大学那会文艺社排演爱情话剧的时光。想起那个跟他排对手戏的帅哥杜晓月就想笑，那家伙做诗撰文颇为大气，可是见了女孩子却比女孩子还腼腆。那帅哥对杜晓月颇有意思，可惜就是不敢表白，围着杜晓月时总是拜伦来雪莱去的就是不奔主题。后来杜晓月烦了就找了前夫来演戏气他，没想到那帅哥竟然选择了默默的走开，杜晓月一气之下假戏就成了真做。

千里跟那个家伙很像，不知道女孩子是需要甜言蜜语的。而那个机器人简直就是本甜言蜜语的辞典。有时候聊着聊着杜晓月会把机器人当成一个真正的花花公子，这让杜晓月有种报复的快感。不过杜晓月知道自己真正需要的是现实中的爱，她想要得到的只是千里的一个表白。但是为什么这么久还没有等来，千里在做些什么呢？

抽完整整一包烟，刘松完全冷静下来，开始用他惯常的理性思维审视自己和珊瑚间的感情。最初的怜悯发展到现在确实是爱情，刘松觉得自己的爱已经表达得很明白，只差最后的表白。对于这个表白刘松还在寻找一个合乎自己风格的方式和机会，就像做程序一样，刘松不想被一个Bug毁了整个程序。可是珊瑚真的爱自己吗？她从没有过热辣的言语，只是依恋。这种依恋是爱吗？或许只是一条用来渡过哀伤之河的小舟？

刘松决定今晚向珊瑚摊牌，不管结果是什么总该有个定论。

“为什么躲着我？”终于珊瑚上线了，刘松直截了当地问。

杜晓月没想到千里会在线，接通语音后会是这样的开场白，这让杜晓月感觉自己像被抓了个现行的小偷，“为什么这样说？”

“那你为什么总在凌晨才上线？”

杜晓月没有考虑该怎样回答这个问题，因为她发现了一个让她感到愤怒的事实，“你偷看我的聊天记录？”

“你在跟千里聊，就是跟我聊，我为什么不能看？”

“从一开始就是这样，是吗？”杜晓月的声音变得异常平静，“你是知道我是个被抛弃的女人后才来可怜我的吧？”

“不，不是那样……”刘松的声音有些慌乱。

杜晓月没有给他解释的机会，“原来你只是在怜悯我？谢谢你的关心，我不需要任何怜悯和同情！”杜晓月挂断了语音，慢慢摘下耳麦，一滴清泪滑过她苍白的面颊。

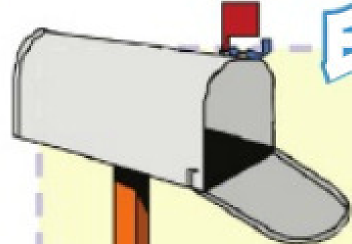
刘松不知道怎么会是这样的结局，抱着错误的想法以错误的方式展开错误的对话，错误地伤害了一个他爱和爱他的女子，也错误地毁灭了一直所珍视的爱情。刘松知道这伤害对脆弱的珊瑚很深，就像自己的心正在承受的那种痛苦的噬咬。刘松怔怔坐在那里，双眼虽然盯在屏幕上，目光却飘得很远。

刘松终于注意到走廊里不时传来的匆忙脚步声，拉开窗帘，上午的阳光洒在刘松脸上，却觉不到一丝暖意。刘松忽然有种虚脱感，他需要一个属于自己的安静的空间来舔舐伤口。小高还没来接班，刘松拨小高的手机，但对方已关机。刘松想想又拨通小郭的手机，电话那头很嘈杂，小郭很急：“小高没来？手机还一直关着？刘哥实在对不住，我这里也有急事，确实是走不开，晚上还很可能要晚一点才能接班。如果小高不来麻烦刘哥你帮我多顶会儿，回头我替你上几个班。”

刘松没心思听小郭的解释，“好了，你去忙吧，我先顶着。”

挂断电话刘松就这样靠着窗户坐在窗台上，让风拂过胸口似乎能稍稍地减轻心碎的痛楚。刘松不知道自己这样坐了多久，浑然不觉窗外的世界已经完全沉浸在浓浓的夜色中。急促的警笛声将他从痛苦的回忆中唤醒，刘松下意识地将目光投向楼下，闪烁的警灯照耀着一群警察。为首的一个刘松觉得很眼熟，在有些迟滞的记忆中搜索了好一会才发觉那不就是小郭吗？没想到书呆子样的小郭穿起警服来也是蛮精神的。这时，门上已经传来钥匙开锁的声音……

小郭推开门的时候看见刘松坐在窗台上，望向自己的脸上带着奇异的笑。小郭喊了声“刘哥不要！”一个箭步刚迈出，刘松的身影顿时消失在窗台上。片刻，楼下传来一声闷响，引起附近小车的防盗报警器一阵乱响，犹如惊起了一群夜幕中的乌鸦。（全文完）P



印象大软



在使用电脑过程中，几乎到处都能见到微软公司的身影，相信使用最多的就是Windows和Office了，我认为这是由于用户的使用习惯造成的。冰河在《办公文档标准谁说了算？》一文中也提到，“至少我身边认识的人没有向我提起过非微软的Office软件”。我用的就是WPS 2007。这款软件对于平常应用已经足够，并且安装包只有20多MB，安装后也只占用数十MB的空间。最重要的是，这款软件完全免费！比起“块头”大、价格昂贵的Microsoft Office来说，这实在是再好不过的替代产品了。也许，WPS与微软办公软件所形成的文件格式不能完全兼容，但只要用户改变习惯，都去使用WPS的话，也就不会存在兼容性问题了。**（刘世俊）**

第19期的大软评论专题有些沉重，这篇评论流露出了：上软的难处、玩家的热情，还有我们预测的是好是坏的未来，我的内心起伏不平。“仙剑”是真正影响我们这一代人的游戏，你能接受一个从小玩大的玩伴，突然离开你的事实么？不！狂徒的解散已经很让我们伤心了，不能让“仙剑”再离开我们，无论如何我也要把“仙剑”一套套买下去，我支持“仙剑”，热爱“仙剑”。祝“仙剑”的人气经久不衰，“仙剑”的故事源远流长！**（Franchen）**

林晓：2007年第21期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿酬。

在2007年第07～12期《大众软件》杂志中，以下作者的文章受到读者广泛好评。在享受杂志社的优厚稿酬之外，特给予如下额外奖励。也希望这些优秀作者继续努力，积极踊跃投稿，为读者奉献更多精彩文章。

作者奖励名单

奖励 作者 枫红一刀流 1000元

撰写第11期《<明星志愿3资料设定集>造星指导手册》及其他攻略类文章

奖励 作者 汪军 500元

撰写第12期《做一个优秀的“海狼”——<猎杀潜航4——太平洋之狼>进阶指南》及其他攻略类文章

奖励 作者 庞瑞锦 500元

撰写12期《从何而来，向何而去？——RPG记忆题材浅析》

奖励 作者 肖遥 1000元

撰写第8期《HR教你做简历——大众软件的求职秘籍》及其他电脑应用类文章

奖励 作者 吴青 1000元

撰写第8期《病毒、生物武器、生化兵器——<生化危机>世界观的简要生物解析》及其他游戏类文章

奖励 作者 杨克西 1000元

撰写第10期《十刃集结——最强聊天表情完全解析》及其他电脑应用类文章

奖励 作者 张建龙 500元

撰写第10期《主流电竞游戏的非主流玩法》

奖励 作者 龚胜 300元

主持“问题交流”版块



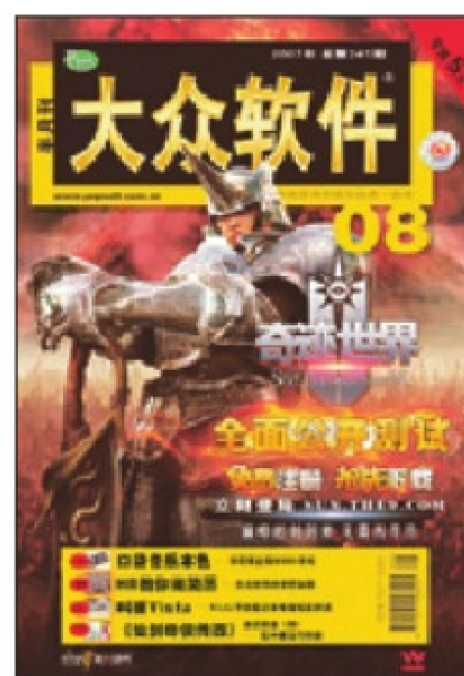
奖励 作者 屠志成 300元

积极为“应用心得”栏目及其他电脑应用类投稿

奖励 作者 郭建伟 300元

积极为“应用心得”栏目及其他电脑应用类投稿

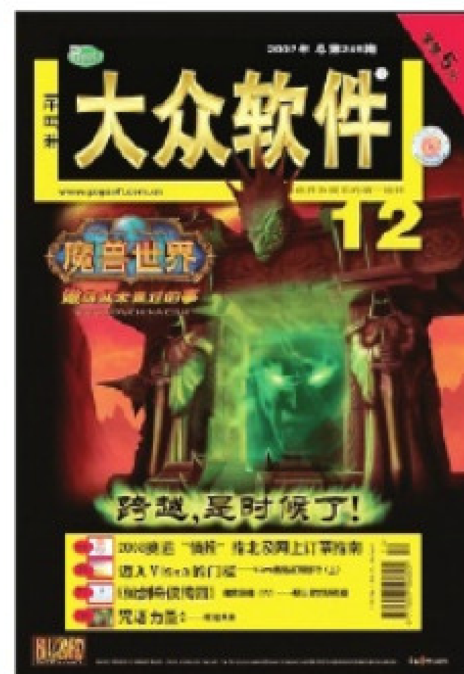












寻找身边的春秋Q传

《春秋Q传》是一款大型Q版网络MMORPG，以春秋战国时代为背景，结合《东周列国志》《山海经》等古代经典著作的情节，呈现出一款时尚且不失古典、卡通且不失真实、唯美且不失诙谐的新概念网络游戏。《春秋Q传》研发周期历时3年，测试周期长达2年，先后3次更名，参加测试的工程师共达219人，显示出制作方严谨的作风和精益求精的态度。

活动时间：2007年10月15日～11月15日。

活动内容：读者只要将生活中遇到的“春”“秋”“Q”“传”这4个字找到，并且用相机记录下来，将照片发给我们即可有机会获得大奖。

活动方式：读者将照片采用邮寄或者E-mail的方式发给我们。我们的标准是没有最好只有最怪，没有最美只有最帅。

活动奖品：

1等奖1名：清华紫光W270R-01笔记本电脑
2等奖2名：清华紫光VP898MP4
3等奖3名：爱国者SP-F071

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“寻找春秋Q传”活动组收，邮编100036。

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn（图片300分辨率即可，多张大图请分几次发送）

活动合作方：金山软件DEG市场部，大众软件杂志

（金山软件DEG市场部，大众软件杂志拥有本次活动最终解释权）

飞信 Fetion 参与飞信互动 赢取手机大奖

下载飞信软件，添加《大众软件》为飞信好友，就可以与编辑沟通交流最新潮流信息，同时参与互动答题活动，更有机会获得中国移动定制手机大奖。

一等奖：每月1名，奖品为中国移动定制手机。
二等奖：每月2名，奖品为飞信好礼1份。

本期题目：

1. 本期实用软件栏目评比的视频下载软件有几款？
2. 在网络时代栏目中，WWF指的是哪个环保组织？

10月获奖名单：

一等奖 北京 胡彪
二等奖 北京 刘桐 河南 王宁宇

飞信介绍：中国移动飞信软件全面支持手机和电脑的多终端登录以及应用时的任意切换，保证用户永不离线。



参与活动方式：

1. 登录飞信官方网站 **www.fetion.com.cn** 下载客户端软件。
2. 发送短信**KTFX**到**10086**开通飞信，将收到您的飞信号码。
3. 登录飞信软件，添加本次活动专用号码**992223**为好友，按软件提示提交问题。

飞信号码：**992223**
昵称：**大众软件**

中国移动即时通讯工具

不一样的TBC！

——《魔兽世界——燃烧的远征》笑话与漫画大征集

中文《魔兽世界》已经走过了两周年的辉煌之路。各位奋战在WoW中的读者，也有很多人经历了700多个有笑有泪的日日夜夜。现在，你将有机会用一种“特别”的方式与大家分享你的故事！

在这次“TBC笑话与漫画大征集”活动中，你可以用手中的画笔绘制WoW漫画或像在游戏中输入“/笑话”命令一样讲一个原创的WoW笑话。我们将不定期刊登其中的优秀作品，并奖励由第九城市官方提供的WoW周边产品！

活动奖励

优胜奖2名，奖励《魔兽世界》主题马克华菲T恤1件、无线耳机1副。

参与奖6名，各奖励《魔兽世界》30元充值卡2张。

活动细则

1.漫画表现形式不限！你可以任何形式绘制WoW漫画（我们推荐单幅或四格），要求内容必须与TBC的游戏内容有关。画风活泼，有明确主题。

2.笑话投稿应以100～300字为宜，要求内容必须与TBC的游戏内容有关，短小精悍、言语幽默（可参考游戏中“/笑话”之后的范例）。

3.信件来稿请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦512室 林晓 收，邮编：100036；E-mail请至linxiao@popsoft.com.cn。信封正面或E-mail标题中请注明“TBC活动”字样。

声明：19期读者回函卡幸运读者奖品应为吉列博朗剃须刀。

（此讨论仅代表读者个人观点）

《我给电子竞技泼点冷水》之讨论（文见2007年第18期本栏目）

反对：给电子竞技添把火

通读全文，刘先生认为电竞不该职业化的理由具有如下几点：1.电竞职业化的发展会造成游戏厂商对游戏市场的垄断，导致游戏品质下降。2.电竞运动员收入较低，而且在该行业内长期立足很困难。3.电竞职业化只适合在经济发达地区进行，我国经济水平还不够。4.电竞本身的性质，决定它只能是小众的娱乐项目。

逐条分析：

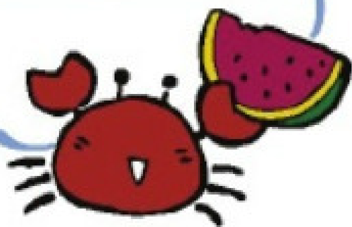
首先，电竞职业化发展，不会造成游戏厂商对游戏市场的垄断，只会使游戏厂商更加完善其作品！暴雪公司在"星际"成功后，开发了"魔兽"三代，开发了"暗黑破坏神"二代，都是源于对市场的认识。电竞比赛所支付给游戏厂商的金额，远不及游戏厂商卖软件给大众玩家所带来的利润。电竞比赛中所选中的游戏，必定是受大众所欢迎、所认可，具有较好口碑和巨大影响力的游戏。赛事的频繁，会使游戏自身的缺陷更加凸现，厂商要想继续保持这种高影响力和良好的口碑，只有投入更多来改进游戏。这样的话，游戏会朝着更加完善的方向发展。游戏的发展与进步，也会反过来促进电竞的进一步发展。

第二，我国电竞职业化水平的不高，导致运动员收入普遍偏低，甚至难以满足生活基本需求。但是，电竞职业化水平如果能继续提升，奖金就会提高，战队经济实力也会随之提升，那么这个问题就解决了。如果一个电竞运动员想要名留青史，他必须要适应时代的变化，适应游戏版本的改变。如果只想吃老本，那他根本就没有进入电竞行业的资格！如果一个电竞运动员不能适应游戏版本的变化，他确实是很可悲的。但这跟电竞职业化有何关系？难道我们要为这些懒惰的人们放弃整个电竞的发展吗？

第三，随着硬件制造水平的提高，电脑的价格逐渐下跌。网络在我国进一步的普及，热门电竞游戏对硬件要求不苛刻，进入电竞圈的门槛也越来越低，入门级电脑对"魔兽""CS"的运行都不成问题。所以，就算我国竞技水平不发达，对电竞职业化影响也是不大的。

第四，电子竞技，归根结底，还是一种与普通体育项目一样的体育竞技项目，和在棋盘上进行的象棋、围棋等，在本质上没有任何区别，都是对脑力的考验与比拼。只不过方式变了，它的竞技是在电脑上，借着商家提供的游戏软件实现。电竞选手也是以追求更高水平的技战术为最高追求的。将其定位为体育项目，只不过是还原了电竞的本来面目。

电子竞技作为一个新兴产业，必然会有不足的地方。但从近年来国内电竞Fans的增加，电竞比赛直播的加强，赛事的增多，战队数量的增长，甚至是运动员身上各类赞助商标的变化，我们都可见证电竞的蓬勃生命力！（zjy09876）



支持：泼点冷水清醒好

看完文章，让我重新认识了电竞。首先，我自己就是一个电竞迷，而且很想成为职业选手。真的，我佩服这位兄弟的洞察能力和犀利的目光及独到的见解。他说得对，10年后，当魔兽到了7代后还有谁会记得sky是谁？其实游戏本就是娱乐性的活动，当它成为职业后或许就真的没有娱乐可言了。没有了娱乐那还能叫游戏吗？不能！所以我的观点和作者一样，不赞成游戏职业化！这位兄弟很有鉴别能力和胆量！

若干年后或许我成功了，这篇文章可能成为改变我命运的重要因素。因为我现在对电竞很沉迷，几乎无法自拔！我想我还得重新审视我的人生了。谢谢这位作者，也谢谢林晓，能让我看到这篇文章！**（一个高中生：寅）**





DR留言板



林晓姐姐，大众软件的第二季度合订本上市了吗？如何购买？

林晓： 第二季度合订本已经上市，售价29.8元，含正文分册、配套光盘（有杂志电子版）、附录分册（《魔兽世界——燃烧的远征》高级典藏全书升级版）。要购买可要快啊！



拿到第17期大软的这天，迎来了自己儿子的出世！我做爸爸了！加油吧，老朋友！总有一天，我会让儿子能读懂大软的那天，也喜欢上大软的！
（默默的老友 为鸣）

2007年的岁末一天天临近了，人们对2008年的由衷期待已经溢于言表，我想很多人可能是在盼望着“8.8”。不过2008对于我个人来说更值得纪念，因为这是我自己的大软10年。10年了，不知写了多少次榜评。每一次都像是看着花开花落，虽已习惯却也有着“逝者如斯夫”的感慨。看到如今单机游戏的榜单上除了两款大宇系的游戏在8和10名的位置上略撑门面外，真正的国产游戏已是荡然无存。我不能不想起刚来大软的1998年，同样是在初冬的11月，大软曾经参与组织了一次“国产游戏何去何从”的大讨论，并邀请当时的业内“精英”举行了“国产游戏何处去”98北京座谈会。可能现在大家已经很难记起1998年国产游戏业所面临的窘境，下面就是当年几位与会者的发言，正好为我们描述了当时的状况。

鲲鹏工作室 冯宝坤：1998年应该算是游戏圈内重新组合的大并购、大调整之年，几家颇具实力的游戏先行者们纷纷折戟沉沙。先是“元老级”的金盘公司无声无息地撤掉了游戏开发部；后是腾图软件开发公司解体，全部游戏软件开发人员“下岗”；紧接着步入游戏行业长达3年之久、曾经参与创办了《电子游戏软件》杂志的前导软件有限公司风云突变，全线退出游戏行业……中国的电脑游戏市场怎么了？国产电脑游戏还有“戏”吗？

天骄 吴冠军：进入1998年之后，电脑游戏产业越来越暴露出泡沫成分以及不景气的光景。许多曾经掺和过游戏产业的出版社、多媒体公司早已不见踪影，就连不少在电脑游戏行业以“大手笔”姿态投入过无数宣传、开发资金的游戏公司也纷纷解散和转向。“我们要做出游戏版的‘过把瘾’，要把四大名著全都做成游戏”的壮语仍在耳际回响，而发话人——被誉为“游戏业界的先锋旗手”的前导公司总经理边晓春先生却已辞职在家；以字处理软件WPS的成功和“卖屋做软件”的勇气名动软件业的金山公司求伯君先生面对“空旷”的游戏市场，是否也还有1996年初的那股“看看能赔多少钱”的豪情？“产业大树”既倒，下面的“猢狲”不得不散。失去广告支持的媒体日益失去对电脑游戏的兴趣，而原来的作者队伍下岗的下岗，下海的下海（即离开了写作圈），闹轰一场的“游戏热”暂时（希望不是“永久地”）无疾而终。

UBI 副总杨震：1998年即将过去，中国正版电脑游戏市场经过两年多的发展，随着“冬季”的到来进入了较为艰难的时期。回顾中国电脑游戏市场走过的历程，总体来说电脑游戏业始终生存在一个狭小的市场空间中。虽然经历了市场起步与新生市场的短暂辉煌和喧闹，终究未能健康有序地发展起来。其间不少仁人志士折戟沙场，以至于现在一个“熬”字弥漫了整个行业。



“国产游戏何去何从”

■晶合实验室 king

这就是1998年初冬的国内游戏业，与会的“精英”也都是针砭时弊，但可惜的是几年过去了，我们依旧在相同的问题上不断针砭。限于篇幅我无法引用更多。是的，今天的国内游戏产业因为网游时代到来而表现出了一种奇怪的繁荣，但我依然顽固地认为从本质上讲，我们的游戏原创产业并没有质的突破。单机游戏和网络游戏绝不是互不相关的，没有单机游戏作为基础，我们就不可能创造出真正的网络游戏。当然，那种骗钱的网络游戏是不包括在内的。不要忘记单机，不能没有单机！

但是，我们不应该忘记当年在那样困难的情况下坚守下来的人们：

目标公司 赵剑平：国产游戏虽然还没有表现出强劲的发展势头，并且有些公司出于生存环境的压力已经被迫收缩规模或者退出角逐了，但是有实力的开发商仍然在艰苦的环境中处于稳步发展的状态。1998年推出的两款即时战略游戏《铁甲风暴》和《生死之间2》，都是由国内两个著名的制作公司倾全力完成的。而目标软件公司奥世工作室预期将会（在1999年）投放2～3个产品。在两个已经确定的产品中，一个是奥世工作室自己开发的产品《傲世三国》，另外一个是目标软件公司为了繁荣市场、推动行业发展而倾力扶持的、由“玩具兵工作室”开发的大众型娱乐产品《平原惊雷》。

金山公司 李兰云：不管怎么样，金山公司的游戏开发部还在继续。西山居创作室的下一个作品，策略游戏《朝鲜战争——喋血三八线》已经进入紧张的后期制作阶段。如果没有什么意外，将在年底制作完毕，明年初上市。此外，西山居创作室投入最大的作品《剑侠情缘II》也开工了。我想告诉大家的是，我们还在坚持……

最后，再次引用当年天骄吴冠军的一段发言，作为本期榜评的结尾，亦为期待。“狂热的喧嚣骤然终止后，严峻的气氛的确有助于一个人进行自我反思。除了应付一些俗事之外，我故意地远离了游戏与整日面对的电脑，使自己有机会静下心来，进行一次‘精神的冬眠’。扎扎实实地读了许多书，并认真地作了细致的反思与游戏的理论整理。我认为电脑游戏要在中国真正地大步发展，除了勇气、豪情之外，可能更需要一些扎实的理论根基与文化基础，这样才能获得社会和有关方面的真正理解与支持。通过这次‘冬眠’，我终于重新找准了努力的方向。看来诚如我的先生许纪霖教授所言，‘人的一生的确需要一两次精神的冬眠，它能够帮助你发现精神飞扬的时期所不能感觉到的种种问题——无论是社会的还是个人的。’中国的游戏之路还漫长得很，真正的同志仍需不断努力。”

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 跑跑卡丁车	
3 劲舞团	
4 梦幻西游	
5 街头篮球	
6 CS	
7 奇迹世界	
8 魔兽争霸III	
9 天龙八部	
10 舞街区	

网吧调查

100台机器以下（含100）

长春恒光网络中心，广州迅捷网吧，北京边锋蓝上网服务有限公司，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧等

101～300台机器

天津磁力网吧、恒润网吧、宏瑞网吧，深圳彩虹谷网吧、宇宙网吧，郑州吉祥网吧、精彩网吧，上海潜水湾网吧、F1金鲨颐东网吧，北京中良仁和商贸有限公司安贞上网服务中心、诚鲲商贸有限责任公司第二上网服务分部，广州聚缘网吧、梦幻界网吧，重庆乐驰网络俱乐部、晓春网络等

301～700台机器

深圳网上人间网吧，广州东豪网吧，西安小蚂蚁连锁鑫焰网吧、世纪星图手拉手网吧、新西部网都，长春英图通达店、富豪网吧等

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、华冠臣、房中贤、梁宇、钱喆、罗戌之、杨家俊、张鹏程、刘佳等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2622	暴雪	2005年	第九城市	○
2	梦幻西游	2516	网易	2003年	网易	↑
3	劲舞团	2511	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
4	诛仙	2490	完美时空	2007年	完美时空	↓
5	泡泡堂	2478	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
6	QQ幻想	2407	腾讯	2005年	腾讯	↑
7	武林外传	2380	完美时空	2006年	完美时空	New
8	街头篮球	2319	JCC公司	2005年	天联世纪	New
9	跑跑卡丁车	2257	Nexon	2007年	世纪天成	New
10	奇迹世界	2111	韩国Webzen公司	2007年	第九城市	New

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	魔兽争霸III——冰封王座	2214	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
2	极品飞车——无间追踪	2196	EA	2005年	9.0	↑
3	三国志11	2158	KOEI	2006年	8.8	↑
4	生化危机4	2077	Capcom	2007年	8.8	↑
5	FIFA 06	2019	EA	2005年	8.2	↓
6	NBA Live07	1998	EA	2006年	8.2	--
7	极品飞车——生死卡本谷	1954	EA	2006年	8.1	--
8	仙剑奇侠传四	1841	上海软星	2007年	8.9	New
9	FIFA 07	1770	EA	2006年	8.2	--
10	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1687	大宇	2006年	7.5	○

大众软件

2007年 第二季度 07—12期 合订本

隆重上市
全国有售

人民币29.8元
统一零售价



《大众软件2007年第二季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第二季度07期到12期的所有文章内容，便于收藏与查询，**正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。**

内容包含：

本刊附赠一张光盘，内有《大众软件》2007年第二季度07期到12期的电子版合集，以HTML电子版形式奉献给广大读者，既有方便的导读形式，又有直观的阅读方式。此外还有大众软件增刊附赠的外域全地图的超大尺寸电子版以及Nihilum世界FD伊利丹的高清视频，既方便玩家练级做任务跑地图，又可以鉴赏国外高水平玩家的精湛表演。

正册184页，《大众软件》2007年第二季度07期到12期所有正文内容，软件、硬件、专题、游戏、评论等等，本书保持《大众软件》的杂志风格不变，采用按期顺序排版方式，便于收藏、阅读以及资料查询，还可以作为《大众软件》杂志系列的收藏。

副册160页，收集了部分《魔兽世界：燃烧的远征》的最新资料，在保留原大众软件增刊生产技能详解、3D副本地图等部分精华内容的基础上，又新增加主城全图，外域地图的怪物等级分布、NPC位置的详细数据资料，以及德莱尼、血精灵新手任务完全攻略，节省并提高玩家做任务、升级、学习技能的时间和效率。

发行代理：北京情文图书有限公司　　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN